

# Official PlayStation® №2 '99 РОССИЯ



PlayStation — Топовая машина Sony Computer Entertainment Europe



# CRASH BANDICOOT™ 3 WARPED



SONY



Журнал «Official PlayStation»

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Редакция:

Борис Романов,  
Михаил Разумкин

Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: opm@gameland.ru

Дизайн, Вёрстка:

Кирилл Горячев cgor@gameland.ru

Сергей Лянге,  
Леонид Андруцкий,  
Владистав Пискунов

Корректор:

Екатерина Васильева

Авторы статей:

Дмитрий Поляхов,  
Александр Грудзинский,  
Алексей Ковалев,  
Александр Щербаков,  
Роман Стефанцов,  
Андрей Белкин,  
Иван Наприенко.

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель и издатель)

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru  
директор

Юрий Королев yuri@gameland.ru  
финансовый директор

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652,  
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Пискунов

Тел.: (095) 797-1489. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

Служба распространения:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3, комн.6,  
ст. метро «Курская».

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>  
e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 30 000 экз.

Цена договорная

При цитировании или ином использовании  
материалов, опубликованных в настоящем издании,  
ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна.

Полное или частичное воспроизведение или  
размножение материалов настоящего издания и  
прилагаемого демо-диска допускается только с  
письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка  
Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,  
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia

заказ 0683



## УВАЖАЕМЫЕ ПОДПИСЧИКИ!

В связи с финансово-экономическим кризисом, разразившимся в нашей стране в августе прошлого года, сильно изменились условия издания нашего журнала. Подорожала бумага, типографские услуги, услуги по доставке журналов и т.д. Каталожная цена для подписки (по которой Вы подписывались) формировалась до кризиса и на сегодняшний день она значительно ниже себестоимости, поэтому условия поставки журнала подписчикам изменились. Количество журналов **без CD** будет в два раза меньше, чем подписался подписчик, а количество журналов **с CD** — в три раза меньше (это связано с разницей в каталожной цене). Но есть радостная новость: сейчас проходит подписка на журнал начиная с апреля этого года. Цена подписки на 1 месяц на журнал **с CD** — **73,33 руб.**. а **без CD** — **43,18 руб.** Желающим подписаться следует поторопиться.

С уважением, отдел распространения

**КУРЬЕР**  
ПРЕСССЕРВИС

С 1-го марта вы можете получать журналы  
Страна ИгР, Хакер и PlayStation с бесплатной  
доставкой на дом в удобное для вас время,  
сделав заказ по телефоном:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

Агентству требуются курьеры на постоянную работу.  
Звоните по телефону 284-56-04.



## ХИТ?

006 Carmageddon 2

## Rulez

008 Резидент и его зло

## Железо

012 PocketStation

## В разработке

014 Bushido Blade 2  
 018 Gex 3  
 019 Running Wild  
 020 Thousand Arms  
 021 Samurai Legends  
 022 Street Skater  
 023 G-Police 2  
 023 Tank Racer  
 024 Xena  
 026 Chocobo Racing  
 027 Ace Combat 3  
 028 Unjammer Lami  
 030 Gauntlet Legends  
 031 Bust-A-Groove 2  
 032 Legend of Legaia  
 033 Warzone 2100  
 034 Dragon Valor  
 035 No fear Downhill Bikers  
 036 Populous 3  
 037 Eliminator  
 038 Destrega  
 039 Rushdown

## Обзор

042 FIFA 99  
 044 NFL extreme  
 046 NHL 99  
 048 Knockout kings  
 050 Spyro The Dragon  
 054 Colony Wars  
 Vengeance  
 TOCA 2  
 058 Test Drive 5  
 060 Psybadek  
 061 Actua Golf 3  
 062 X games pro boarder  
 064 Libero Grande

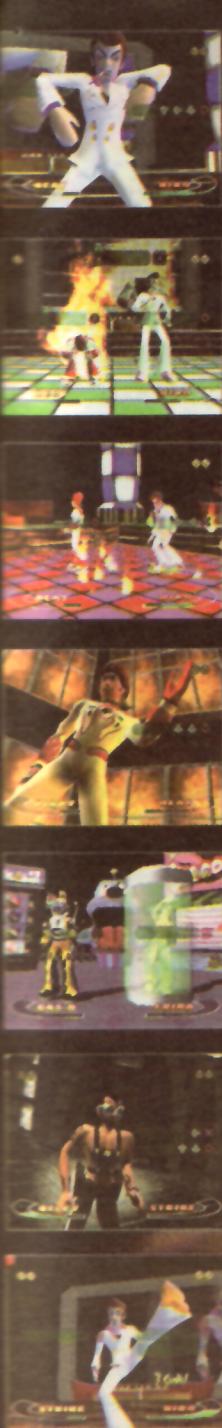
## Тактика, секреты

066 Crash bandicoot 3  
 082 Коды



## СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Ace Combat 3	27	NFL extreme	44
Actua Golf 3	61	NHL 99	46
Bushido Blade 2	14	No fear Downhill Bikers	35
Bust-A-Groove 2	31	Populous 3	36
Carmageddon 2	6	Psybadek	60
Chocobo Racing	26	Running Wild	19
Colony Wars Vengeance	54	Rushdown	39
Crash bandicoot 3	66	Samurai Legends	21
Destrega	38	Spyro The Dragon	50
Dragon Valor	34	Street Skater	22
Eliminator	37	Tank Racer	23
FIFA 99	42	Test Drive 5	58
Gauntlet Legends	30	Thousand Arms	20
Gex 3	18	TOCA 2	56
G-Police 2	23	Unjammer Lami	28
Knockout kings	48	Warzone 2100	33
Legend of Legaia	32	X games pro boarder	62
Libero Grande	64	Xena	24



# Bust a Move 3

Dance & Rhythm Action

TM

SONY



PlayStation

# Carmageddon II: Carpocalypse Now

В чем заключается формула недавнего успеха игры *Carmageddon*? Причин здесь можно назвать много. Тут и графика, и плодотворный жанр, и достойная техническая реализация. Но в этом всем не хватает самого главного — того, за счет чего прославилась игра — крови и неприкрытоого насилия в огромных количествах.



ЖАНР: Гонки  
ИЗДАТЕЛЬ: SCI  
РАЗРАБОТЧИК: Stainless  
ВЫХОД: Весна 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

А ело в том, что любой человек имеет внутренние запреты. Они не позволяют ему совершать поступки, которые осудят окружающие. Но человеку все-таки хочется попробовать сделать что-то отвратительное. Подобные вещи разрешены в *Carmageddon* и поощряются всеми средствами. Тут есть где реализовать все свои грязные помыслы без ущерба для окружающих. Все это происходит на подсознательном уровне и практически без вашего участия. Поэтому, дорогие читатели, не пытайтесь вспомнить о том, как вы помышляли о чьем-либо убийстве или истязании. Поймать себя на подобного рода «мечтаниях» можно только косвенно. Например, вы сбиваете пешехода, он превращается в кровавое месиво и со страшным хлюпающим криком разлетается в разные стороны. От этого вы испытываете искренний восторг. А почему? Вот вы и попались.

Теперь нас ждет продолжение. А это значит, что всего будет больше и лучше. Но все же для тех, кто никогда не слышал о первой части игры *Carmageddon*, мы вкратце о ней расскажем. Саму идею игры называть оригинальной нельзя. Основана она на классическом фильме *Dethrace 2000*. Для одержания победы в *Carmageddon* нужно одно из двух: либо проехать нужное количество кругов по трассе, либо вывести из игры всех своих соперников. На это все давалось ограниченное количество времени, которое можно было увеличивать за счет смертей пешеходов или за счет бонусов. Во всем этом было столько крови, что, по слухам, в некоторых странах она была запрещена.

Вторая часть игры уже вышла в свет, но пока лишь на PC. Разработчики пошли по самому надежному и оправданному пути. Они оставили творчество и все интересное из первой части сделали еще интереснее. Не забыли и про традиционные доработки, которые обычно производятся при ремейке игры. Самое первое, что бросается в глаза — это



графика. Главное отличие *Carmageddon II* от своего предшественника — это совершенно другой качественный уровень исполнения. О нестыковывающихся полигонах и текстурах говорить уже не приходится. Но не стоит обольщаться, так как на PS этого не будет. Сказываются ограниченные ресурсы приставки. Насколько будет все урезано, пока сказать еще трудно. Но тем не менее графика будет достойной.

К особенностям движка прибавились еще погодные условия (град, снег и дождь). Претерпит небольшие изменения дизайн игры. Он отойдет от былой мрачности в сторону более яркой и насыщенной палитры. Увеличится количество полигонов на автомобилях, равно как и само количество автомобилей. Теперь их станет аж 40 разновидностей. Практически все автомобили были придуманы заново. Полигоны на них не смотрятся ребристо. Они более слажены. Дизайн автомобилей еще чудовищнее. Извращенные умы разработчиков старались по возможности все приспособить для убийства. Как известно, двери у автомобиля существуют для того, чтобы водитель не выпадал во время движения. *Stainless* же приспособили их для массовых убийств. Во время движения их можно будет открывать, от этого увеличивается объем пешеходов, которых можно «подбросить» за один заезд. Начинка автомобиля, то есть AI, станет более умным и агрессивным. Это сделает игру более динамичной. Противники чаще напа-





дают, но таких «свалок», как в первой части, наблюдать почти не придется. Во второй части вместо принципа «все в кучу» популярностью пользуется «в удобном месте и не слишком долго».

Но самое главное — это пешеходы. Кратко это можно назвать «прощайте, спрайты». Именно так, при сумасшедшем количестве всяческих одушевленных единиц (люди и животные) на трассе все они будут сделаны из полигонов. У них будет даже своя анатомия. Например: можно оторвать только одну руку, а можно и ногу, — это дело творчества. А как они двигаются! Вот идет очередная жертва. Он нас не видит. Подъезжаем и тихонечко толкаем. Бедолага падает, затем понимает, чем это все может закончиться, и пытается спастись бегством. Но мы толкаем его еще сильнее, заставляя проделать определенную часть пути по воздуху и сильно удариться о стену головой. Но он все еще жив. Подобные операции проделываем несколько раз, и наконец безрукое, безногое, и безголовое тело просто переезжаем. Даже после тотального истязания останки могут разламываться на части. А сколько

при всем этом крика и крови!

Но любое действие в любой игре должно где-то происходить. В связи с этим навязывается совершенно глупый вопрос. А как там дела с новыми трассами? Без них, родимых, ни одна игра мила не будет. Трассы претерпели некоторые изменения. Во-первых, они стали более соревновательными и короткими, во-вторых, сильно видоизменилось место действия гонок, и, в-третьих, они стали интерактивными. Разберемся по

порядку, что все это значит. Первое. Речь в данном случае идет о динамике. Игроку на этих трассах не придется скучать. Практически в любом месте на вас могут напасть (в первой части компьютер играл не по правилам и иногда представлял ваших соперников с места на место). Но в ходе поединка не стоит забывать о предметах, лежащих на трассе и поворотах. Второе. Под выражением «место действия» подразумевались ландшафты. Они станут разнообразнее как по названиям, так и по дизайну. Свалка, аэропорт, трасса «Формулы 1», лыжный курорт, авианосец, — мало? — каменоломня, пустыня, развалины города после ядерной войны. Плюс два дополнительных ландшафта, которые были обещаны специально для PS. И, наконец, третье — загадочное слово «интегривность». Витрины магазинов, просто

большие окна и даже тонкие стены

могут быть проламывать. А

там... От большого скопления людей до super power-ups. Среди тех самых бочек будут встречаться почти все прежние и достаточное количество новых. Некоторые будут давать принципиально новые возможности, такие как стрельба, огнемет.

Все дополнения и доработки — это, конечно, хорошо. А вот физика практически осталась на прежнем уровне. Против псевдозанизенной гравитации нам

сказать нечего (так машины кувыркаются эффектней). Еще один плюс можно поставить в пользу поддержки аналоговых систем контроля. Но вот над управлением и физической моделью поведения стояло поработать. На дорогах машина ведет себя довольно странно. Иногда она ни с того ни сего начинает скакать, как будто едет по кочкам, а иногда сама по себе уходит в занос. При этом игре явно не хватает чуткости управления и более определенного поведения на дороге. Похвальное слово стоит сказать дорожным покрытиям. Их влияние стало ощутимо (это не только разница между асфальтом и льдом). Ну а в остальном физика изменений и доработок на себе не испытала.

Звуковое оформление большей частью тоже не изменилось. Различимы только три вида звуков: скрежет металла, рев мотора и крики прохожих. Иногда к этой «симфонии» подмешивается дебильный смех водителя. Саундтреки, как и в первой части, представляют собой сатанинский рев в стиле Trash и Heavy Metal. Словом, сходи с ума — не хочу. Что касается сетевой игры, то планируется ввести split-screen. Но пока что это находится под вопросом.

Подводить итоги к такого рода играм — дело не благодарное. Для игр такой популярности на современном рынке, как правило, уже все решено. Успех этого проекта настолько очевиден, что любая фраза о его высокой конкурентоспособности и игровом интересе будет просто еще одной банальностью. Подтверждением этому можно считать успех этой игры на PC.



# Resident и его зло. Capcom и ее Resident



**Н**и для кого не является секретом тот факт, что самая популярная игровая система в мире — PlayStation — в настоящий момент вступает в завершающую фазу своей жизни. Так уж развивается рынок, что с приходом новых технологий старые отходят в прошлое. В свое время крепко, непоколебимо стоявшая на ногах восьмивитная NES была потеснена и даже вытеснена Genesis (Megadrive) и Super NES. Ближе к концу шестнадцативитной эры на свет появилась 3DO, предвестник больших перемен принесенных в конце концов такими монстрами, как Sega Saturn и Sony PlayStation. С появлением на рынке Nintendo 64 конкуренция между игровыми консолями нового поколения обострилась до предела. Безоговорочным победителем в сложившейся ситуации стала платформа от Sony. Но наступает новое время.

Вышла долгожданная платформа Dreamcast, которая хотела еще и не в состоянии «выпихнуть» PlayStation, но обладает очень большим потенциалом. Не за горами и выход окруженной тайной PlayStation 2. Несмотря на все это, «старушку» PlayStation 1 хоронить пока рановато, так как в нынешнем году нас с вами ждет масса новых продуктов, в том числе и очень перспективных. Тем не менее, не мешает сделать и «один взгляд назад», посмотреть на все то, что сопутствовало успеху нынешней игровой консоли №1.

Давайте вспомним все известные нам игровые продукты для PlayStation и попытаемся честно выбрать из них штуки три самых выдающихся, действительно продвинувших приставку, ставших «новым словом» во всем игростроении. Итак, это, безусловно, великая **Final Fantasy VII** от **Squaresoft**, оригинальнейший и своеобразнейший **Metal Gear Solid** от **Konami**, появившийся не так уж и давно, и игра, находящаяся в данный момент в центре нашего внимания, покорившая весь мир



своей темной атмосферой страха, неожиданности — **Capcom**’овский ужастик **Resident Evil**. Любой из этих игр не грех посвятить отдельное место в журнале и рассмотреть ее еще разок под разными углами. Неплохая идея, не так ли? Вот с появлением новой любопытной информации мы и решили вернуться к «старому-доброму» Резиденту, вспомнить, что в нем было хорошего, поговорить о его будущем, обсудить интересные новости по поводу снимающегося по игре фильма и добрым (хотя и не всегда) словом помянуть его создателя — японскую компанию **Capcom**, подарившую миру не только **Resident Evil**, но и целую обойму великолепных игр, среди которых даже **RE** — не самый выдающийся продукт. Вероятно, с объемного рассказа об этом разработчике и стоит начать наше повествование.

Легендарная **Capcom** была основана в 1979 году в Японии и с самого начала вплотную занималась электронными развлечениями, производством игр для игровых автоматов (в отличие, скажем, от **Nintendo**, которая больше века с момента своего основания занималась совсем другими вещами, что на самом деле вполне объяснимо). С тех пор в этой части индустрии японская компания занимает одну



из лидирующих позиций, впрочем, как и на рынке игр для домашних игровых систем.

Офисы и представительства Capcom разбросаны по всему миру, равно как и залы игровых автоматов, а сам гигант пользуется огромным уважением у себя на родине (и не только).

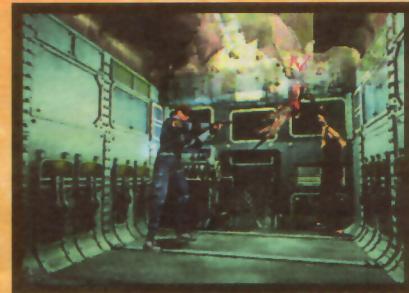
В истории Capcom стоит отметить несколько переломных дат, каковой, например, стал 1987 год, когда в свет вышла первая игра из бесконечной серии приключений MegaMan'a (также известного как RockMan). В том же году в залах игровых автоматов появилась

довольно оригинальная игрушка, позже переведенная на NEC'овский TurboGrafx. Называлась она **Street Fighter**, хотя иногда можно было встретить ее и под именем **Fighting Street**. Именно она положила начало всем известной линии файтингов. **Street Fighter II: World Warriors**, увидевший свет в 1991 году, стал самым большим прорывом Capcom за всю ее историю и принес своему создателю всемирную славу. Игра по сути положила начало всему жанру виртуальных единоборств, а все остальные производители файтингов просто черпали готовые идеи и на них строили что-то свое,



порой внося в жанр действительно новые веяния, изменяя весь жанр, как это сделал сеговский **Virtua Fighter**. Но все же, к сожалению, откровенных, пусть даже качественных, клонов, ничего принципиально нового не вносящих было гораздо больше. А как можно, по-вашему, назвать все эти **Mortal Kombat**, конкурировавшие со **Street Fighter**, а при этом являвшиеся его жалким подобием, привлекаю-

щим аудиторию исключительно своей кровавостью? Или тот же красивый и стильный **Tekken**, являющий собой слабенькую в плане игрового процесса пародию на **Virtua Fighter**? **Street Fighter II** снискал себе бешеную популярность в аркадах и обеспечил высокие продажи своих домашних вариантов. Шутка ли, продажи этой игры (включая апдейты) в шестнадцатибитном формате превысили семь миллионов экземпляров! Кстати, об апдейтах (то есть дополнениях). В них, можно сказать, скрывается вся мерзкая сущность Capcom. Выпустив удачный продукт, компания всегда развивает его успех различными продолжениями и вот еще дополнениями. Знаете, сколько дополнений было у **Street Fighter II**? Четыре штуки! Если еще, конечно, считать **Super SF II**. И каждое из них добивалось такого успеха... К примеру, самыми коммерчески удачными проектами Capcom до сих пор являются самый первый SF II (естественно) и... его апдейт **Super SF III**! И только потом идут **Resident Evil**ы. А уж сколько различных продолжений приобрели основные игры японского



разработчика! **MegaMan** — более четырнадцати, **Street Fighter** — 16 (с дополнениями), а если еще и считать всякие side story вроде SF vs X-men, то порядка девятнадцати-двадцати! **Final Fight** — более семи, **Darkstalkers** и **Breath of Fire** — только три. **Resident Evil** слишком молод, а потому мы имеем только лишь **RE**, **RE: Director's Cut** и **RE 2**, но к выходу готовятся еще два проекта! Ну как вам списочек?

Интересна и история взаимоотношений Capcom с TV и video. **Street Fighter** был настолько удачным проектом, что по его мотивам было решено снять игровой фильм в надежде порадовать всех фанатов и заработать много ба-





бок. **Сарком** не пожалела денег, пригласив на главные роли известных актеров: Жан-Клода ван Дамма, Рауля Хулиа (помните семейство Адамсов?) и популярную поп-исполнительницу Кайли Миноуг. Писать сценарии и снимать фильм поручили такому известному человеку как Стивен де Соуза. В итоге этот самый де Соуза написал и понесли такого... К игре фильм не имел никакого отношения, разве что герои (местами) были теми же. Получился неплохой, но довольно стандартный голливудский боевик, который

только позорил честное имя **Street Fighter**. Ждали большего. Тогда **Сарком** принялась за мультики. Был снят полнометражный аниме-фильм **Street Fighter II: Animated Movie**, действительно почти во всем следовавший игре (хотя только FeiLong не был кинозвездой). Его действительно стоит посмотреть — он очень неплох и понравится всем. Вслед за полнометражкой вылетели сразу два мультипликационных сериала по «Уличному Бойцу» — дурацкий американский и некий **Street Fighter Victory**. Кроме того, в природе существуют еще и сериалы по **MegaMan** (как же без него — талисманчик **Сарком** ведь!) и **Darkstalkers**. О первом ничего

определенного сказать не могу, но второй тоже достаточно приятен, отличается хорошей анимацией и сладеньким сюжетом.

В настоящее время **Сарком** самостоятельно взялась за снятие нового фильма, на сей раз по

**Resident Evil**. И это уже не слухи, как казалось ранее. После долгих разговоров, пересудов, сплетен, кающихся возможного переноса на экран таких игр, как **Doom** и **Myst**, **Resident Evil** и **Quake**. По поводу Резидента информация подтвердилась и даже появились некоторые кадры, которые мы с радостью вам показываем. Насколько же вероятен успех этого фильма? Воп-

рос сложный. Для этого надо еще разок окунуться (поглубже) в воспоминания о кинематографических проектах по игровым продуктам и помянуть саму игру. Надоело? Не хотите никуда окунаться? А придется!

Многие, наверное, знают, что первым фильмом по игре был **Super Mario Bros.**, с Бобом

Хоскинсом («Кто подставил кролика Роджера?») в роли Марио и Деннисом Хоппером в роли злодея Купы. Фильм провалился. Хотя никакого отвращения он не вызывал и был весьма забавен. Далее последовали **Street Fighter**

(по нему потом даже игру сделали) и **Double Dragon**. Для **Double Dragon** также не постеснялись пригласить парочку хороших актеров — Марка Дакаскоса и Роберта Патрика. Но они фильм не спасли. Это был не **Double Dragon**, пусть даже смотреть его было весело. А потом грянул **Mortal Kombat**. Следует признать, что он, вероятно, стал самым удачным из всей этой плеяды. Неплохие спецэффекты, сюжет, местами похожий





на настоящий комбатовский, — неплохо. Минусов, правда, также предостаточно: Кристофер Ламберт смотрелся очень смешно в роли Рэйдена, Горю выбивал слезу убогостью своего исполнения, сценарий был весьма неидеален. Заметив, что фильм «Mortal Kombat» пользуется некоторой популярностью, **Midway** готовит и вторую часть — **Mortal Kombat: Annihilation**. В нашей стране его ждали с нетерпением. И получили. **МК: Annihilation** оказался самым убогим из всех подобных проектов. Он наповал убивал практически полным отсутствием какого бы то ни было сюжета, раздражал игрой актеров, а лысый Shao Kahn просто повергал в уныние. Ничего хуже лично я в жизни не видел.

И тут опять **Capcom**.

**Resident Evil** рвется на большой экран. На этот раз **Capcom** решила делать ставку на спецэффекты, надеясь ими соблазнить массового зрителя.

Главная задача — сохранить атмосферу. И, возможно, это у создателей фильма получится. Для съемок был приглашен специалист по подобным фильмам — режиссер George Romero, на совести которого такие ужастики, как *The Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* и *Day of the Dead*, получившие в свое время достаточно положительных откликов. Режиссер говорит, что он стремится сделать **RE the Movie** таким же мрачным и ужасным, как и игра, с хорошим гримом, визуальными эффектами. На съемки фильма действительно затрачены очень большие деньги, благо у **Capcom** их более чем достаточно. Romero уверен, что люди, которые при-

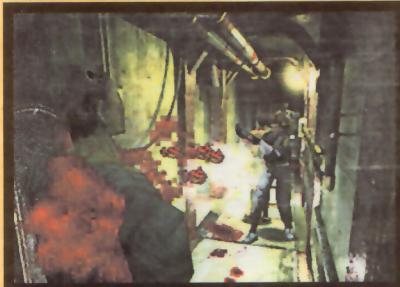


дут смотреть **Resident Evil** в кинотеатре, сразу поймут всю его дороговизну и оценят работу съемочной группы по достоинству. Кто знает?

Сюжет фильма полностью базируется на первой, самой революционной части игрушки. Большинство актеров практически неизвестно широкой аудитории, разве что Bruce Campbell, исполняющий роль Криса Редфилда, снявшийся в трех фильмах из серии *Evil Dead*. Самым известным из них является *Army of Darkness*, комедийно-пародийный ужастик, смотреть который без улыбки ну просто невозможно. Не исключено, что и в **Resident Evil** будет над чем посмеяться. Хотя, если честно, по Интернету ходят слухи о том, что Брюса Кэмпбелла мы все-таки не увидим, а вместо него будет играть некий Jason Patric. Обидно, если это соответствует действительности. Раз уж мы все-таки об актерах заговорили, продолжим тему, и я вам для полноты списка представлю оставшихся исполнителей главных ролей. Может они вам знакомы. Роль злобного Wesker'a

исполнит Bruce Payne, ранее занятый в *Necromicon* и *Passenger 57*. А Jill Valentine, вполне возможно (еще не утверждена), окажется Samantha Mathis (*Broken Arrow*). Так-то.

Когда же этот фильм появится на экранах? Самый вероятный срок выхода — конец 1999 года. Но поговаривают и о 2000. До нас же дошла информация, что **Capcom** попытается показать нам Резидента в кинотеатрах раньше премьеры новой игры из этой серии. А таких запланировано целых две штуки. В третьем-четвертом квартале текущего года на Dreamcast должен появиться потенциальный суперхит — **Resident Evil: Code Veronica**, четвертая часть (!) **RE**. Примерно на то же время для PlayStation запланирована и третья часть бестселлера, о которой практически ничего не слышно и картинок из нее также нет. Вообще, может сложиться интересная ситуация, когда четвертый **Resident Evil** появится раньше третьего. А это очень вероятно. На этом позвольте закончить повествование и предоставить вам возможность самим все переосмыслить и обдумать. А **Capcom**... **Capcom** еще потрясет мир!



# PocketStation

Рынок портативных систем жесток и неприступен, так почему бы не придумать что-нибудь нестандартное? В итоге было решено создать нечто, соединившее бы в себе и Tamagotchi, и черты Game Boy`я, при этом работающее в тандеме с PlayStation и выполняющее функции карточки памяти. Такое любопытное приспособление получило название PocketStation.

Как известно, помимо рынков персональных компьютеров и игровых консолей, существует еще один, особенный, но тесно связанный с двумя названными выше. Это рынок портативных игровых систем. Пробраться в его лидеры практически невозможно, хотя бы из-за полной гегемонии всем знакомого Game Boy — творения такого гиганта, как Nintendo, до сих пор пользующегося огромной популярностью, обновляемого новыми моделями, со все возрастающей библиотекой игр. Интересный шаг практически в том же направлении сделал ведущий японский производитель игрушек (мягких, пластмассовых и прочих) Bandai, выпустив неожиданный хит Tamagotchi — электронное домашнее животное, которое свело с ума половину мира. Компания Sony, по достоинству оценив старания соперников по индустрии и смекнув, что подобные вещи могут принести отличную прибыль, поразмыслив, приступила к разработке чего-то подобного. Рынок портативных систем жесток и неприступен, так почему бы не придумать что-нибудь нестандартное? В итоге было решено создать нечто, соединившее бы в себе и Tamagotchi, и черты Game Boy`я, при этом работающее в тандеме с великой и ужасной PlayStation и выполняющее функции карточки памяти. Такое любопытное приспособление получило название PocketStation, которым как бы подчеркивало свою принадлежность к семье PlayStation.

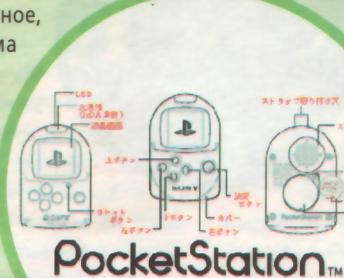
В процессе разработки PocketStation встретились некоторые проблемы, из-за которых выход его был на некоторое время отложен. К счастью, все благополучно разрешилось, и 23-го января 1999 года хитроумный аппарат поступил в продажу на территории Страны Восходящего Солнца. Стоимость его (и это



волнует, похоже, всех) оказалась вполне приемлемой и составляет около \$21. А вот нужен ли он лично вам, можете решить уже сейчас, ознакомившись с предоставленной в данной статье информацией. Уверен, PocketStation заинтересует большую часть наших читателей.

Для начала познакомим вас с полезной информацией технического плана. Она просто необходима, для того, чтобы знать все возможности нового, неизведанного устройства. Кстати, по-научному оно называется Personal Digital Assistant (или просто PDA). Итак.

PocketStation располагает 32-битным RISC-процессором ARM 7 T, двумя килобайтами SRAM и Flash RAM на 128 килобайт. Внутри встроена литиевая батарейка (CR 2032), лампочка, сообщающая о включении/выключении PDA, маленький динамик — 12-битный PCM. Система, само собой, включает жидкокристаллический монохромный дисплей (а вы что, цветной ждали?!?) и кнопки уп-



PocketStation™





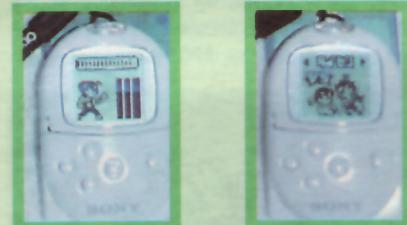
рavления в количестве шести штук: пять непосредственно для управления плюс кнопка reset. Но самая интересная вещь — это инфракрасный передатчик (как в пульте дистанционного управления от телевизора), позволяющий «общаться» двум аппаратам на расстоянии. Размерами PocketStation не намного превосходит карточку памяти: 64 x 42 x 13.5 мм. при весе в 30 граммов, включая батарейку. На данный момент доступен он только в двух возможных вариантах — с белым и с прозрачным корпусом, но со временем цветовая гамма, возможно, и расширится.

Такая штучка. Sony планирует выпускать по миллиону таких в месяц, надеясь, что у каждого обладателя PlayStation она появится дома, расширив тем самым его возможности в получении удовольствия от видеоигр. Об этих возможностях и поговорим.

Самая простенькая функция PocketStation — вывод на экран текущего времени и календаря. В этом плане, как и Тамаготчи, он запросто может быть использован в качестве часов, чем часто любят баловаться школьники начальных классов. При подключении к приставке, PlayStation воспринимает PocketStation как рядовую карточку памяти. И подключается он, как вы видите на скриншоте, через обычный слот для подобного аксессуара. Нетрудно было и так догадаться. Но самое главное, это новое устройство может хранить в себе различные дополнения ко многим играм и позволяет не расставаться с люби-



мыми героями ни на секунду, даже в дороге. Большинство из них вам, конечно, предстоит развивать по принципу все того же Тамаготчи — кормить, ухаживать, учить. Иногда просто для того, чтобы вырастить и отпустить на волю, а иногда для последующей вставки «подкачанного» персонажа в игру. Примеры таких игр? Хорошо. Большая часть их ничего не скажет российскому игроку, ориентированы они прежде всего на японскую публику, всякие непонятные



Fish Hunter, Shop Master, Monster Farm 2 и тем более, Parumui Parumui, а потому пока будем ориентироваться на понятные нам продукты.

Для начала возьмем Crash Bandicoot 3: Warped. Японская его версия (повторю: японская и никакая другая!) позволяет сохранять данные по Time Trial и обмениваться ими с другими игроками. Обмен, как я уже замечал, протекает очень легко, без каких-либо дополнительных шнурков и без приставки, а посредством инфракрасной связи. Удобно, да к тому же, по слухам, такая система позволит проводить не много ни мало multiplayer между несколькими PocketStation'ами. Но с третьим Crash'ом все-таки обидно — в американской и европейской его

версиях поддержки PDA нет и не будет. Порадуемся хоть за самого рыжего, получившего на островах совсем не шутовскую популярность.

Но вот что мы сможем присобачить к PocketStation, так это Street Fighter Alpha 3, в котором Сарсом, извратившись, создала его поддержку. Никогда такого еще не было, чтобы игроки могли сами тренировать, выращивать бойцов, для того чтобы использовать их как персонажей файтинга. Совершенно нового персонажа, правда, все равно создать не получится, так как выбираете вы одного из заранее вам предложенных бойцов (а их в SF Alpha 3 целая 31 штука!), а затем «только лишь» развиваете его. При этом наблюдая на дисплее милого большеголового, как в Pocket Fighter, уличного бойца. Да вы посмотрите на них — обхочаетесь!



Но это не все. На закуску нас ожидает пока не вышедшая Final Fantasy VIII с возможностью холить и лелеять знаменитых Chocobo. Жалко, что потом съесть их нельзя. А кроме этой игры данный аксессуар должен будет поддерживать и Ridge Racer Type 4, в котором без этой PocketStation вам никогда не удастся открыть все 300 моделей различных машин. Но и это еще не все. Специально для данного аксессуара компания Sony сегодня разрабатывает третью часть своей популярной игры Jumping Flash! А вот когда мы сможем получить себе в руки этот интересный продукт, мы вам обязательно расскажем о том, как же этот Pocket Miiu-Miiu (именно так будет называться данная игра) будет взаимодействовать с описанной здесь портативной игровой системой/карточкой памяти. Ну как вам PocketStation? Полезная вещица, а после того как список игр с поддержкой его функции возрастет (хотя в Японии он и так большой), ее полезность вырастет еще в энное количество раз. Будем ждать его появления и на прилавках наших магазинов. А пока не скучайте и копите деньги.

## Bushido Blade 2

ЖАНР: Поединки  
 ИЗДАТЕЛЬ: Square  
 РАЗРАБОТЧИК: Lightweight  
 ВЫХОД: ???  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
 АЛЬТЕРНАТИВА: нет

**П**осле выхода двух самых революционных файтингов всех времен, *Street Fighter 2* и *Virtua Fighter*, мало кто мог представить, что жанр еще может быть дополнен чем-то действительно новым и ни на что не похожим. Такой непохожей и совершенно оригинальной игрой как раз и стала первая часть *Bushido Blade*. Создателями же ее, как ни удивительно, были один из ведущих мировых производителей ролевиков — **Square**, а также совершенно неизвестная команда **Lightweight**. При всем достаточно большом количестве недостатков игра продемонстрировала полный уход от традиционализма, от основ, которым следуют все без исключения остальные представители жанра. А описанное в этой статье продолжение, то есть *Bushido Blade 2*, не только продолжило все начинания, но и немного видоизменило управление и игровой процесс, и назвать ее «то же самое, но с другими персонажами» было некорректно.

Основная особенность и основное своеобразие *Bushido Blade* — ее приближенность к реальности, несвойственная 99 процентам поединков. Здесь нет прыжков в два человеческих роста, персонажи не летают головой вперед из одного конца экрана в дру-

гой, fireball'ами друг в друга не кидаются. Вместо этого на экране разворачивается самая настоящая битва с использованием разнообразного холодного оружия, где один удачный удар смертелен.

Сюжетная завязка *Bushido Blade 2* стандартна (нечто похожее присутствует в большинстве других файтингов). Какие-то два клана противостоят друг другу. Один клан хороший, другой — нехороший. Вот вкратце и весь сюжет. А что вы хотели, это вам не RPG! Да, какие-то от-



ношения между персонажами в игре завязываются, в одном из режимов вам даже предстоит поуправлять несколькими персонажами, встретить боссов и так далее. Нескучно, в общем. Плюс интересный режим с видом от первого лица.

Сам же игровой процесс, как уже упоминалось, чрезвычайно необычен, и ни с чем, кроме как *Bushido Blade*, параллели провести не удается. На нем мы остано-



вимся поподробнее, разберем все по порядку. Итак, все арены в игре имеют достаточно крупные размеры, и перемещаться по ним вы можете в любом направлении. Причем для так называемого «ухода в 3D» не выделено никакой отдельной кнопки.

Перемещение совершенно свободно и осуществляется нажатием «вверх» и «вниз», не отвечающих, как это обычно бывает, за прыжки и приседания. Движения же стрелок вправо и влево перемещают бойца по одной линии, слева-направо. Для прыжков

надеясь, подпрыгнув на полметра, красиво рубануть противника в воздухе? Согласитесь, глупо. Гораздо целесообразнее использовать прыжок для предотвращения ранения ног. Закаленные в бесконечных маханиях дрыном толкинисты меня, вероятно, поймут, да и все остальные, наверное, тоже.

Для нанесения ударов выделены две кнопки, но это не так мало, как может показаться на первый взгляд. Количество возможных атак увеличивается с применением особой кнопки, отвечающей за смену стойки и положения вашего запястья. К тому же большинство ударов можно направить нажатием крестовины. Именно таким образом, к примеру, осуществляются удары по ногам, не приводящие к летальному исходу, но валяющие с ног почище добром.

особые возможности данного вида оружия. Выбрав катану, вы столкнетесь уже с другим стилем, к тому же скорость передвижения значительно возрастет. Ну а обращение с копьем требует уж совсем другой техники.

Аrenы, на которых проходят сражения, имеют непривычно большие размеры, но не огромные. То есть весь бой не будет сводиться к игре в салочки, когда один бегает, а другой его пытается догнать. В этом плане все достаточно сбалансированно. Места для боев расположены в самых разных местах, но, честно говоря, не очень-то это и заметно. Все бэкграунды уж слишком мрачны, никакого неба вы не видите — все черным-черно, хоть бы какие-нибудь обои, как обычно, повесили, нет, пустота.

А это производит не самое лучшее впечатление. К тому же из полигональных моделей бойцов явственно торчат какие-то углы, и по сравнению с *Dead or Alive* или *Tekken 3* (там, правда, похожие проблемы) это все не смотрится. Да и скорость, как ни странно, могла

бы быть выше. Меньше полигонов — выше скорость. Здесь, в отличие от *Rival Schools*, это как-то незаметно.

Конечно, никто и не требовал реактивной скорости, *Bushido Blade* — все же больше симулятор, а поединки с использованием холодного оружия хоть и далеко не медлительны, но и не сверхскоростны, как в большинстве двухмерных и в некоторых трехмерных файтингах. А к этому и так внушильному списку недостатков, еще и присоединяется неотзывчивое управление, что для драк неприемлемо (почти).

А так *Bushido Blade 2* вновь, как и первая часть, приносит нам великолепнейшую и



же предназначен один из шифтов, но особенно прыгать не рекомендуется. Это не та игра, в которой без прыжков никак не обойтись. Просто представьте, что у вас действительно в руках меч или копье. Вы много стали бы прыгать? Или изощряться,



подсечки из *Street Fighter*. После нее, кстати, очень неплохо провести выпад по распластавшемуся на земле противнику, если тот не успеет вовремя увернуться. Увернуться, откатившись в сторону, так как лежащий получает такую способность.

Важнейшую роль играет выбор оружия для вашего персонажа. В игре представлены два вида копья, катана, короткий и не очень мечи. Понятно, что тяжелый ободоющий меч влияет на подвижность бойца, но взамен приобретаются некоторые



оригинальнейшую идею, но, к сожалению, не очень хорошо (я не говорю, что совсем плохо!) реализованную. Может быть, третья часть станет более доработанной, к **Lightweight** и **Square** придет опыт... Сам по себе поджар этот довольно сложен, и даже многоопытные компании вряд ли так сразу смогли бы родить шедевр. Но, может, с третьего-то захода все-таки получится?

В ожидании появления этой интереснейшей игры на европейском рынке хотелось бы предложить вашему вниманию фрагмент интервью с разработчиками *Bushido Blade 2*, взятый специально для «Official PlayStation Россия» Борисом Романовым. На вопросы отвечает **Kunihiko Nakata**, один из дизайнеров игры.

**Official PlayStation:** Что вдохновило вас на создание такой действительно необычной серии игр, какой является *Bushido Blade*?

**Kunihiko Nakata:** В общем-то, трудно ответить на этот вопрос. В Японии очень многие файтинги привлекают к себе внимание лишь узкого круга игроков, фанатов, в свое время я уже работал над одной игрой этого жанра для другого разработчика. Но меня всегда не устраивало положение дел, хотелось сделать нечто, что привлекло бы внимание более широкой аудитории, да и к тому же достаточно оригинальное. К счастью, **Square** — именно та компания, которая стремится к тому же, разделяет мое мнение. Так вот и началась работа над *Bushido Blade*.

**OP:** За какими играми предпочитает проводить свободное время ваша команда, а также лично вы?

**KN:** Ну, как вам сказать... Иногда приятно поиграть во что-нибудь логическое, требующее какого-то умственного напряжения. Да вот хоть в те же «го» (разновидность японских шахмат)! Еще люблю старые, проверенные игры восьмидесятых годов, например, *Wizardry* (PC) или *Roadrunner*...

**OP:** Но вернемся к *Bushido Blade*. Вы не боитесь, что ваша игра может остаться непонятой, хотя бы в силу ее необычности?

**KN:** .... (гробовое молчание).

**OP:** Хорошо, не хотели бы вы сделать игру более привычной рядовому игроку, более похожей на своих



собратьев по жанру? Или же вы и далее пойдете по нелегкому пути наибольшей оригинальности?

**KN:** Точно еще ничего не известно. *Bushido Blade* был чем-то вроде «эксперимента» и далеко не идеальной игрой — слишком многое предстоит еще улучшать и улучшать, дорабатывать и дорабатывать. Единственное, что могу гарантировать совершенно точно, так это неизменность концепции «смерть от одного попадания».

**OP:** Почему было принято решение сде-

лать *Bushido Blade 2* такой непохожей на первую часть?

**KN:** Мы планировали выпустить игру как можно более простую для понимания, научиться играть в которую можно было бы без ежеминутного заглядывания в инструкцию. Убрать с экрана все ненужные элементы, различные линейки и прочее. Ничего специально менять мы не хотели, просто дорабатывали уже ранее созданное, пытаясь достичь наилучшего результата, привнести в *Bushido Blade* больше напряженности.

**OP:** *Bushido Blade* — представитель семейства игр «один на один». Как вы относитесь к возможности создания полностью трехмерного продукта, но с большим количеством противников?

**KN:** Классная идея! Это могло бы только придать игре больше интересности, уникальности.

**OP:** Планируете ли вы переводить свои игры на другие консоли и PC или же ваши продукты пока будут радовать только обладателей PlayStation?

**KN:** Не знаю, пока остается все как есть.

**OP:** Какой в вашем понимании должна быть «идеальная игра»? Поделитесь своими мыслями с нашими читателями.

**KN:** Если я начну об этом думать, то точно не смогу уснуть...

**OP:** И последнее. Что вы дальше собираетесь предпринимать? Какими будут ваши следующие проекты?

**KN:** Пока что я только думаю над этим. И я просто уверен, что тот опыт, который был приобретен во время работы над *Bushido Blade*, только пойдет мне (и новому проекту) на пользу.





# DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Gex 3:  
Deep Cover Gecko

Старина **Gex**, начавший свой путь к славе еще на покойной 3DO, а продолживший на нашем PlayStation, готовит свое третье появление на приставке от Sony. **Gex 3: Deep Cover Gecko** — так называется новая серия приключений зеленой ящерицы. Как и **Enter the Gecko**, третий Гекс проходит в полном 3D и основан, кстати, все на том же движке от предыдущего проекта. Зарекомендовал он себя неплохо, а потому на нем поми-



мо Gex 3 базируется ряд других продуктов, таких как **Akuji the Heartless** и **Legacy of Kain: Soul Reaver**, а потому менять его **Crystal Dynamics** в ближайшее время не стремится.

В игре нас поджидает старый враг, известный как **Rez**, чинящий различные препоны на пути храброго пресмыкающегося. На этот раз наша благородная цель заключается в спасении неудачливого товарища, секретного агента по имени **Xtra**.

**Gex 3** включает в себя порядка двадцати пяти различных уровней, совершенно не похожих друг на друга по обстановке. Вы побываете на Северном Полюсе, где вас уже поджидает злоб-



ный двойник Санта Клауса — некий **Satan** (переводится, если не знаете, как Сатана). Судьба также забросит вас в сказочную страну, населенную Шалтайбоями и большими злобными волками (каждый, правда, присутствует

в единственном экземпляре), на пиратский корабль, в эпоху Дикого Запада.

Подобно треугольнорожей Ларе Крофт, Гекс научился



менять костюмы в зависимости от мира, в котором он находится. Наверное, разработчики полагают, что кого-то это будет сильно возбуждать. В зависимости от прикела изменяются и способности ящерицы.

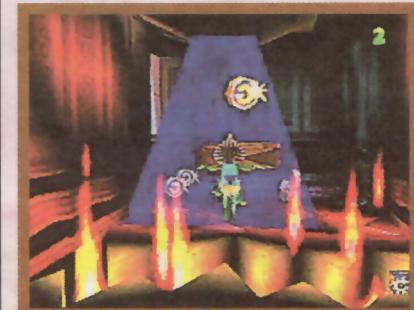
Так, к примеру, костюм Геракла придаст ему силы, что не может не пригодиться, а на пиратском уровне наш герой получает возможность использовать крюк, заменяющий ему одну из рук (лап).

Проблемы с камерой, преследовавшие игроков на протяже-

ЖАНР: 3D-бродилка  
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos  
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics  
ДАТА ВЫХОДА: март 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Spyro The Dragon, Gex



нии всего **Gex 2**, скорее всего, наконец, устраниются. Не сами собой, разумеется, но в результате внедрения в **Deep Cover Gecko** новой системы контроля за этим непременным спутником трехмерных игр и серьезным источником головной боли как игроков, так и разработчиков. Интересной новинкой для серии игр от **Crystal Dynamics** станет прохождение некоторых уровней за других персонажей, друзей главного героя, предварительно освобожденных руками заботливого Гекса.



Создатели **Gex 3: Deep Cover Gecko** заявляют, что их новый продукт не является стандартным сиквелом, ничего нового не несущим, а просто слегка улучшающим все ранее опробованное. Скорее он представляет собой одну большую хохму, пародию. Хотелось бы в это верить.

На момент написания статьи игра проходит окончательную доработку, тестирование, добавление различных деталей, придающих большую глубину игровому процессу. А значит, в марте **Gex 3** уже должен появиться и показать нам все достижения ребят из **Crystal Dynamics**.



# Running Wild

ЖАНР: Гонка  
ИЗДАТЕЛЬ: SCEA  
РАЗРАБОТЧИК: Blue Shift  
ВЫХОД: февраль 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

**Ж**анр гонок на PlayStation по праву считается одним из самых популярных и, естественно, прибыльных. Новые гонки появляются с периодичностью два раза в неделю. И если взглянуть на списки ближайших релизов, становится ясно, что отсутствие внимания разработчиков в ближайшее время жанру не грозит. И хотя большинство из этих игр является всего лишь вариацией на тему (меняются графика, машины, трассы, но все остальное остается неизменным), порой попадаются и действительно оригинальные проекты, заслуживающие внимания. Как, к примеру, игра **Running Wild** от компании **Blue Shift**. По жанру RW — естественно, гонка, но с легкой примесью аркады. Однако давайте обо всем по порядку. Соревноваться между собой на этот раз будут звери. А точнее, шестеро зверей: панда, слон, бык, кролик, зебра и баран. Зачем несчастным животным вдруг понадобилось носиться наперегонки, создатели игры умалчивают, да это и неважно, ведь главное в подобных играх — не сюжет, а игровой процесс. И здесь **Running Wild** обещает нам, игрокам, нечто интересное. Начнем, пожалуй, со способа передвижения. Так как главные действующие лица игры — обычные животные, то им, естественно, неоткуда взять для проведения своих соревнований навороченные транспортные средства. Поэтому всю гонку несчастным созданиям приходится в буквальном смысле бежать на своих двоих. Но не беспокойтесь по поводу столь необычного выбора разработчиков. Звери находятся в прекрасной спортивной форме и с легкостью дадут фору любому гоночному автомобилю (сказывается здоровая жизнь в единении с природой). К тому же вы всегда можете использовать «допинг» (по трассам соревнований щедрой рукой разработчиков раскиданы всевозможные полезные бонусы: увеличение силы, прыгучести, суперускорение или возможность

беспрепятственно пробегать через встречающиеся на пути преграды), что сильно помогает при прохождении. Вы сможете испытать свои силы в забегах на время, устроить чемпионат или же сразиться с живым противником (до четырех человек на одной приставке одновременно). Правила проведения соревнований не особенно сложны (или, говоря проще, отсутствуют вовсе). Поэтому можете сразу забыть, что такое честная игра. И совершенно не волнуйтесь, если в горячке забега вдруг «случайно» заедете сопернику по затылку, да так, что несчастный кубарем отлетит на противоположную сторону дороги — винить вас за это никто не будет. Более того, если ваш оппонент окажется проворнее, он не преминет сделать то же самое с вами. Причем интеллект компьютерных противников будет расти прямо пропорционально успехам игрока. То есть чем лучше вы играете, тем сильнее становятся ваши соперники. Кстати, после каждого выигранного соревнования будут открываться новые секретные режимы игры (коих предусмотрено просто невероятное количество), так что стимул для прохождения налицо.

В **Running Wild** будет порядка 15 трасс (некоторые из них, как и положено, секретны и открываются только после выполнения определенных нормативов). Причем маршруты гонок будут пролегать в самых необычных местах: в пустыне, городе, тропиках и даже на Луне.

Теперь несколько слов о технике. Графически **Running Wild** очень близка к уровню Nintendo 64, что уже о многом говорит. Из PSX выжимается все, что только возможно, и даже больше. Динамическое освещение, реалистичные тени, яркая палитра, сложные трехмерные арены, превосходно анимированные персонажи и все это с просто-напросто невероятной скоростью обновления графики — 60 кадров в секунду. Впечатляет, не так ли?

Звук так же неплох. Веселенькая музыка, сопровождаемая топотом несущихся сломя голову зверей, голос комментатора, рыки и визг сцепившихся животных оставляют приятное впечатление и не раздражают. Но звук — это, конечно же, дело личного вкуса каждого игрока.

В общем, **Running Wild** — это игра которой стоит дожидаться. И хотя пока еще рано ставить какие-либо оценки, похоже, нас ждет нечто очень забавное. Не пропустите!



## Thousand Arms

ЖАНР: RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Atlus  
РАЗРАБОТЧИК: Red company  
ВЫХОД: 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Final Fantasy VII

**Д**авным-давно... Точнее, в 1994 году, когда PlayStation впервые появилась в Японии, а компания Sony только-только начинала подумывать о выпуске американской и европейской версий своей игровой системы. Трои «горячих» восточных парней Hiroyuki Hataike, Takehito Itoh и Ohji Hiroi (ох уж эти японские имена!) в содружестве с **Red company** решили заняться разработкой ролевой игры для новой консоли.



В то время никто даже и представить себе не мог, насколько растянется этот процесс. Но вот спустя четыре года кропотливого труда игра практически готова и уже в ближайшее время **Thousand Arms** появится на прилавках магазинов. Увы, пока только в Японии. О сроках же выхода американской (не говоря уж о европейской) версии игры пока что нет никакой официальной

**Игровой мир трехмерен, полигонален и состоит из множества заранее просчитанных локаций.**

**Отличная яркая палитра. Четкая графика и плавная анимация с отрисованными вручную спрайтами...**

информации. Однако, судя по некоторым косвенным признакам, появления англоязычной версии **TA** можно ожидать в самое ближайшее время.

Итак, что же нас ждет? **Thousand Arms** — типичная «долгоиграющая» RPG. Я неслучайно употребил слово «долгоиграющая»: **TA** занимает целых два диска, а минимальное время прохождения игры, по заверениям разработчиков, колеблется в пределах 40 — 60 часов. Так что наиграемся вволю.

Действие игры разворачивается в неком весьма интересном мире, где магия и технология слились воедино. Главный персонаж 16-летний Muse Triumph

также известный как Meister (или духовный кузнец), живет спокойной, ничем не примечательной (по местным меркам, конечно) жизнью. Пока в один прекрасный момент некая доминирующая (и оттого не в меру агрессивная) империя с труднопроизносимым названием Dianorvan не решила напасть на родной город паренька — Santo. Вот с этого момента у Muse заканчивается спокойная жизнь и начинаются сплошные неприятности. В хаосе нападения он теряет свою семью и теперь в одночасье потерявший родину и близких Muse вынужден скитаться по всему белому свету. Но нет худа без добра. Именно во время одного из своих бесконечных переездов Triumph встречает очаровательную девушку по имени Sodina Donfried, с которой отныне и продолжает свои путешествия. Впереди парочку ждет немало

приключений, переделок и неожиданных поворотов сюжета, о которых разработчики, чтобы не портить удовольствие от игры, благородно умалчивают. Про игровой процесс известно немного. Можно сказать лишь, что в вашей команде будет не более трех человек одновременно, а система боев, как предполагается, будет выполнена в реальном времени.

Технически игра впечатляет. Четыре года, потраченные на разработку, действительно не



прошли впустую. Игровой мир трехмерен, полигонален и состоит из множества заранее просчитанных локаций (что-то вроде Final Fantasy VII). Отличная яркая палитра. Четкая графика и плавная анимация нарисованных вручную спрайтов. Добавьте к этому высоко интеллектуальную камеру (по обещаниям разработчиков) и обилие мультипликационных видеоставок, нарисованных лучшими художниками, работающими в стиле «аниме». Также обещан качественный саундтрек в стиле рок и очень хорошее звуковое оформление. Для озвучения игры были приглашены очень популярные в Японии личности — Yamaguchi Karpei и Kawaue Tomoko (хотя, если признаться честно, лично мне эти имена ничего не говорят) и звезда японской поп-музыки Namazaki Ayumi исполнившая(ая) вступительную и финальную песни.

На данный момент трудно сказать, окажется ли попытка **Atlus** создать гремучую смесь из графики, звука и лихо закрученного сюжета успешной. Но, учитывая опыт создателей игры, а также немалый срок, потраченный на разработку, полагаю, нас ждет что-то интересное. Остается надеяться, что работы по переводу не займут много времени. И вполне возможно, уже к весне мы сможем в полной мере насладиться новым творением **Atlus**.



# Samurai Legends

ЖАНР: Драки/приключения  
 ИЗДАТЕЛЬ: Konami  
 РАЗРАБОТЧИК: Konami  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ВЫХОД: весна/лето 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Tenchu, Resident Evil

**В** игровой индустрии так повелось, что, создав нечто выдающееся, компания разработчиков берет небольшую передышку. У **Konami** последним выдающимся проектом был **Metal Gear Solid**. Многие игроки наверное помнят о том ненормальном количестве времени, которое было потрачено на него. Это был рывок. Но что самое странное — это то, что передышки практически не будет. Если и говорить о перерывах, то следует сказать о двух играх: **Genso Suikoden II** и **Silent Hill**. Они не плохие, просто они обычные. Теперь настал черед чего-либо выдающегося. А оно уже на подходе.

**Samurai Legends** скорее всего станет этим чем-то выдающимся. Немного о сюжете игры. Место действия — средневековая Япония. Действующие лица — мужчина-самурай и женщина-ниндзя.



Они росли, как обычные люди, в своем средневековом городе и шаг за шагом постигали боевые искусства. Но настало время, когда учителя научили их всему, что знали сами, и наши герои ушли в другие места для того чтобы продолжить обучение. После долгого отсутствия они вернулись в родной город и обнаружили, что в городе завелась нечистая сила. Ну а так как герои владели боевыми искусствами в совершенстве, то понятно, что заботу о городе им пришлось взять на свои плечи. Вообще, у дьявола семнадцать имен, а обличий так много, что люди уже давно сбились со счета. Игры, конечно, не исключение. Каким мы только дьявола не видели и какую только нечисть он на нас



не насыпал! Чаще всего это были всякие зомби. На этот раз он отличился изобретательностью. В число его слуг вошли самураи, ниндзя и просто чудовища. С этими ребятами нам придется иметь дело. Сама игровая концепция очень напоминает **Resident Evil**. Те же самые участки уровней с неподвижной камерой. Плохих надо убивать, а хорошим — помогать. Чрез все это проходит стройная сюжетная линия. Однако в самом процессе убивания есть большая разница. Как вы помните, в **Resident Evil** эта операция продлевалась на расстоянии и, как правило, при помощи огнестрельного оружия. **Samurai Legends** предлагает вам поединок на мечах. Это будет небольшой, но полноценный трехмерный бой с простыми комбами и суперударами. Для сравнения можно привести бои в игре **Fighting Force**. Они не призваны быть

слишком сложными и утомлять игрока.

С технической точки зрения игра будет выглядеть очень привлекательно. Высоко детализированные текстуры на стенах средневекового японского города создают атмосферу, по духу напоминающую **Bushido Blade**. Враги и персонажи построены из достаточного количества полигонов. Правда, двигаются они несколько жестче, чем в **Metal Gear Solid** или в **Resident Evil II**. Проблема могла быть из-за одежды самураев. Она изначально имела две функции: не стеснять движений бойца и отвлекать внимание врага, как бы запутывая его своими размерами. **Konami** сделала так, что просторная одежда стала подчеркивать дви-



жения героя, делая их более эффектными. Сами бои выглядят очень кроваво. От каждого удара меча кровь летит во все стороны ровными слоями. И после оседает на стенах и мостовой. Суперудары и просто красивые моменты показываются повторно в отдельном окошке. Уже сейчас можно сказать, что игра получится необычная и интересная. Благо, тема для нее была выбрана плодотворная. Что может быть увлекательней, чем рубить и резать? Большинство игр основано на этой концепции. А она пока еще себя не исчерпала и в ближайшем будущем не собирается. Важно, как это все происходит. Важна динамика игры. Нужна золотая середина: не должно быть слишком сложно и не должно быть слишком просто. **Samurai Legends** в этом плане можно пожелать сделать бои более разнообразными. То есть добавить побольше движений врагам и главным героям. Скорее всего, это будет сделано. А так все просто замечательно. Нас ожидает приятное времяпрепровождение и новые познания о японской жизни средних веков.



## Street Sk8er

**В**одушевленная успехом сеговского игрового автомата *Top Skater* японская компания **Micro Cabin** взялась за разработку первого трюкового симулятора скейтбординга для PlayStation. Несколько игр, посвященных сноубордингу, уже было выпущено, так почему бы теперь не предложить потенциальным покупателям покататься на роликовой доске, учитывая спрос на такие продукты? Идея была поддержана гигантом **Electronic Arts**, взявшимся за доработку игры и издание за пределами Японии.

И вот некоторое время тому назад на родине самураев появилась обещанная игра с оригинальнейшим названием, на придумывание которого была потрачена наверное уйма времени, — *Street Boarder*. И уже не за горами появление западного ее варианта — *Street Sk8er*.

*Street Sk8er*, вероятно, можно называть гибридом *Cool Boarders* и все того же *Top Skater* — именно на эти две игры более всего похоже творение японских умельцев. Упор здесь делается на выполнение различных трюков с как можно большей скоростью. Причем оных обещано не менее двух сотен, во что поверить, честно говоря, сложновато. Некоторые stunts подсмотрены создателями игры в шедевре от Sega, но все же далеко не все. Для их выполнения придется использовать все кнопки, доступные на геймпаде, включая шифты. Площадки для демонстрации вашего искусства не должны оставить вас равнодушными, тут есть буквально все — ступеньки, стены, ограды, рельсы, рампы. Изначально доступно три таких «трасс», на которых можно сменить время суток, прокатиться в «зеркальном» режиме. Позже, после прохождения игры, откроются новые, премиальные площадки. И даже больше. С каждым прохождением за одного из персонажей (изначально их четверо) на старых, изъезжен-



**ЖАНР:** Симулятор скейтбординга  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts  
**РАЗРАБОТЧИК:** Micro Cabin  
**ВЫХОД:** Первая половина 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** нет



лен основной режим — *Street Tour*. Победа в нем завоевывается по очкам, набранным за скорость вашего передвижения, по уровню, сложности трюков. В отдельную графу подсчитываются очки за специальные, сверхголоволомные выходки.

Помимо *Street Tour* существует еще и *Free Skate*, в котором можно спокойно, без противников и счетчика времени покататься в свое удовольствие, потренироваться, если вам угодно.

Графически *Street Sk8er* находится примерно на одном уровне с *Cool Boarders 3*, что, с одной стороны, не очень-то и плохо, но, с другой, — не слишком и хорошо, помня многочисленные ограхи, раздражавшие в продукте *Idol Minds*. Но световые эффекты все же в *Sk8er* получше будут, другое дело ста-

нут ли они кому-нибудь нужны, если каждый раз нас начнут встречать испещренные пикселями деревья, пронзаемые игроком насквозь. Говорят, по крайней мере, камера в игре действительно очень удобна и не мешает игровому процессу, якобы даже и помогает. После соревнований нас, как всегда, ждет красочный replay, на который посмотреть приятно будет всем.

Музыкальное сопровождение ожидается, как и в подавляющем большинстве игрушек экстремальной направленности, действительно прекрасным, для чего в очередной уже раз приглашены исполнители альтернативной музыки.

Похоже, gameplay *Street Sk8er* обещает нам действительно что-то интересное, да и продуктов на тему скейтбординга, полностью посвященных этому виду соревнований, на PlayStation еще не было. И, я думаю, не больше и не будет. Подождем игру — может, действительно весело, несмотря на не самую совершенную графику. Понятно, что это не *Top Skater* на игровом автомате, но хоть какой-то заменитель для обладателей приставок пусть появится.

# Tank Racer

**B**ерегите память на 16 Мбайт, потому что в первой половине нынешнего года некий разработчик, известный очень ограниченному кругу людей как **Glass Ghost**, обещает выпустить на PlayStation новую, можно сказать, очередную для этой приставки гонку, смешанную по ходу дела со стрелялкой, получившую сразу обо всем говорящее название **Tank Racer**.

**Tank Racer** во многом напоминает популярнейший **Twisted Metal**, но с той



# G-Police 2

**П**осле удачного продолжения **Colony Wars**, **Psygnosis** собирается сделать сиквел и к другой своей популярной игре — **G-Police**. По заверению разработчиков, в **G-Police 2** будут исправлены все недостатки предыдущей части. Действие игры будет разворачиваться на спутнике Юпитера — Каллисто. После войн корпораций, на Каллисто наступил временный мир. Но он продлился недолго. И колония снова в опасности. В отличие от первой части, в **G-Police 2**, кроме вертолета, представлены еще пять средств по борьбе с органи-



зованной преступностью и целых 25 видов различного вооружения. Налаживать порядок в мегаполисе будущего придется на протяжении 40 миссий. Город, где будут проходить миссии, поделен на сектора, которые защищены, так называемыми, геокуполами. Они снабжают Каллисто кислородом, поэтому ваши враги, в первую очередь, будут пытаться пробить именно их. Кстати, о врагах. По словам разработчиков, они будут обладать продвинутым искусственным интеллектом (мы это уже слышали много раз). Стоит отметить, что **G-Police 2** выйдет весной этого года, так

**ЖАНР:** Гонки/action  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Grolier  
**РАЗРАБОТЧИК:** Glass Ghost  
**ВЫХОД:** Первая половина 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Twisted Metal

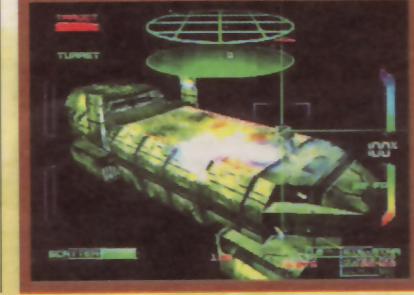
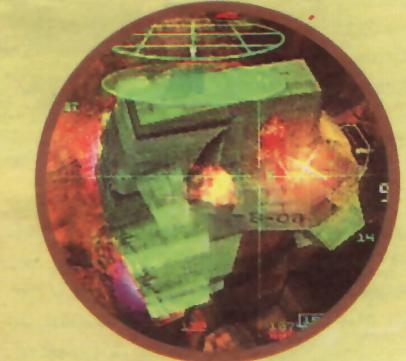
редка ошибки. Ну а multiplayer в таких играх традиционно пользуется любовью геймеров. В **Tank Racer** это split-screen, дополненный специальным набором трасс, предназначенных только для этого режима.

Ничего особенного в этом проекте нет, но любители пострелять по движущимся мишням всегда найдутся, а значит, **Tank Racer** хоть какую-то толику внимания, но получит.



**ЖАНР:** Psygnosis  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Psygnosis  
**РАЗРАБОТЧИК:** Psygnosis  
**ДАТА ВЫХОДА:** Март 1999 г.  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** G-Police

что у разработчиков есть еще время, чтобы сдержать обещания.



# Xena: Warrior Princess

**Я**думаю, что большинство наших читателей уже знакомы с девушкой по имени Зена (или по-басурмански — Хена), благо одноименный сериал только недавно повторно показали по телевидению. Для тех же, кто сериалы не смотрит из принципа или все свободное время проводит за любимой приставкой (какой уж тут телевизор, на обед бы время выкроить!), думаю, не помешают кое-какие объяснения. Зена — главная героиня одноименного сериала «Зена — королева воинов» (в оригинале *Xena: Warrior Princess*), выпущенного компанией **Universal** и с успехом прошедшего по телезранам всего мира. Сюжет незамысловат и основывается на мифах Древней Греции (правда, в весьма и весьма вольной интерпретации). Миловидная и очень героическая девушка-воин Зена в обществе тоже весьма симпатичной, но при этом слегка туповатой и не столь героической подруги по имени Габриэль странствует по полям и весям древнего мира. Естественно, неразлучная парочка постоянно попадает в различные, порой небезопасные переделки, подстроенные силами зла. Но, впрочем, всегда с честью из них (переделок) выбирается. При этом зло (как это принято у американцев) всегда наказывается, а добро торжествует. И так из серии в серию.

Сериал принес неплохие деньги и завоевал популярность у зрителей, что заставило с бешеной скоростью закрутиться колесики гигантского механизма под названием бизнес. Прибыль извлекалась из всего, чего только можно. Брелоки, футболки, открытки, ластики, карандаши и т.д. и т.п. Ну и естественно (сейчас это модно), не обошлось без видеоигры по мотивам се-

риала. Разработать сей шедевр было поручено компании **Digital Arts**, а издателем выступило дочернее подразделение **Universal** — **Universal Interactive**. Ну а поскольку видеоигры входят в нашу непосредственную компетенцию, то мы, разумеется, не смогли обойти это событие своим вниманием. По стилю новое творение **Digital Arts** — 3D action/adventure. Жанр переживающий ныне пик своей популярности. В качестве сюжетной основы взят сериал. Заклятые враги Зены — Калисто и Арес (Арес, если кто не знает, — это бог войны, а Калисто — простой отшепенец) опять затеяли пакость. И это несмотря на многочисленные уроки, полученные ранее! Цель осталась прежней — захватить весь мир (не больше, но и не меньше). Для этого подлецы возвращаются с младенчества титана, трехголового монстра с ужасным именем — Хоррунгус. Подросший титан будет обладать невероятным могуществом, достаточным для того чтобы разрушить весь мир. И вот тогда-то ужасная парочка сможет занять место на троне во главе мира и безраздельно править всей Землей (вернее, тем, что от нее останется). К

моменту начала игры план мертвцев близится к победному завершению. Осталось только проверить, достаточно ли подрос Хоррунгус для выполнения своей миссии. А на ком в Древней Греции можно испытать такое чудовище? Вот тут-то и выходит на первый

**ЖАНР:** 3D action/adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ:** SCE (?)  
**РАЗРАБОТЧИК:** Universal Interactive/Digital Arts  
**ВЫХОД:** Первый квартал 1999 г.  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Tomb Raider

план наша красавица — Зена (видно, сильно она им в прошлом насолила). Но, естественно, Зена не настолько глупа (королева воинов как-никак), чтобы по своей воле сунуться в лапы к титану (пускай и не совсем подросшему). Тогда Калисто и Арес недолго думая похищают верную напарницу и проверенную боевую подругу — Габриэль. Так, мол, и так, хочешь увидеть Габриэль в живых? Приходи и увиди! А тут

то мы тебя с Хоррунгусом и ... Ну что ж, как говорится, при всем богатстве выбора другой альтернативы нет. Придется порвать злосчастную парочку на мелкие клочки. Будут знать! А то ишь ты, разошлись! Девушек невинных похищают, да еще и весь мир им подавай! Не на тех напали! Именно спасением Габриэль, а попутно восстановлением справедливости и наказанием всяческих негодяев придется заниматься игроку на протяжении 20 уровней игры. Чтобы добраться до Хоррунгуса (и, соответственно, до похищенной девушки), придется преодолеть немало опасностей. И при этом не забывайте, что, кроме титана, встречи с вами также ждут не дождутся Калисто и Арес.

Как это и бывает в любой приличной игре, кроме вышеупомянутых злодеев на вас (по непонятной причине) ополчился также весь остальной мир. Так что путешествие нас ждет не из легких. Вам придется преодолеть мрачные коридоры дворца Сизифа, побывать в местах оби-





тания кровожадных амазонских женщин-птиц, пройтись по комнатам замка Гадеса (повелителя мертвых). И еще множество не менее «интересных» мест. Но спокойно насладиться красотами пейзажа вам (как вы наверное уже догадались) не дадут. Огры, злобные друиды, легионы мертвых Гадеса (а чего еще вы от него ждали?) и еще десятки всевозможных тварей. Прибавьте к этому еще и более обыденных противников. Таких, к при-

**Как это и бывает в любой приличной игре на вас ополчился также весь мир.**

**Так что путешествие нас ждет не из легких**

меру, как меченосцы или лучники. Ну и, конечно, не обошлось без непременного атрибута любой уважающей себя игры на фэнтезийно-мифологической основе, а именно огнедышащего дракона. А в довершение всего в конце каждого уровня вас будет поджидать самый крутой негодяй или, говоря проще, босс.

Но не все так страшно. Зена уже взрослая девочка и вполне в состоянии за себя постоять. В ее распоряжении навыки рукопашного боя (удары руками, ногами и разнообразные сальто и прыжки), боевой шест (кстати, весьма грозное оружие) и, наконец, метательный нож в форме обруча с загадочным названием — чакрам (chakram). Так что голыми руками нас не возьмешь (как, впрочем, и не голыми). Хотя драка — не единственный возможный способ продвижения вперед. Порой легче не идти напролом, а тихонько прокрасться мимо ничего не подозревающего противника. Причем иногда это единственно возможный метод дей-

ствий. К примеру, на одном из этапов Зене нужно попасть в крепость, охраняемую отрядом лучников и меченосцами. Вы можете пойти напрямик. И тогда ваш персонаж через несколько секунд станет похож на ежика от утыкающих его стрел. А еще через несколько секунд отправится в мир иной. Или же вы можете, незаметно подкравшись, по одиночке вырезать меченосцев, а затем, не торопясь, метательным ножом снять лучников на сторо-

жевых башнях. И все! Путь свободен. Естественно, поклонники сериала вправе ожидать от игры по мотивам оного чего-то боль-

шего, чем просто набор локаций, врагов и персонажей, знакомых по сериалу. И у **Xena: Warrior Princess** есть чем порадовать привередливого фаната. В создании игры приняли участие Lucy Lawless и Rene O'Conor, в сериале исполнившие роли соответственно Зены и Габриэль. Их лица были отсканированы для придачи персонажам фотографического сходства с кинематографическим прототипом. А кроме того, Lucy и Rene принимали активное участие в озвучивании игры, озвучив роли опять-таки Зены и Габриэль. Также в **Xena: Warrior Princess** во всю используется оригинальное звуковое и музыкальное оформление из сериала. Предусмотрено и несколько приятных сюрпризов. В игре будет множество секретиков, секретов и секретиш. Есть даже спрятанные персонажи. Кстати, интересен тот факт, что, несмотря на всю серьезность подхода к проработке главных персонажей, **Digital Arts** предпочла не использовать технологию



## Chocobo Racing: Genkaiheno Road

ЖАНР: Гонки  
 ИЗДАТЕЛЬ: Squaresoft  
 РАЗРАБОТЧИК: Squaresoft  
 ВЫХОД: Март 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Running Wild

**П**омните Chocobo? Особенно этот вопрос касается всех почитателей серии ролевых игр *Final Fantasy*. Ну, конечно, все вы их прекрасно знаете! Постоянные участники лучших RPG от легендарной **Square** — забавные цыплята-переростки, милые желтоперые существа, ставшие уже чуть ли не символом этой компании. Увидев их раз, после забыть просто невозможно. Ибо всяского узревшего их будет всю жизнь беспокоить один вопрос: сколько голодных шахтерских семей можно накормить одной такой птицей? Я уже не говорю о побочных вопросах, вроде того, сколько подушек обеспечит перьями один chocobo и насколько он вкусен под соусом-коктейлем да с хорошим гарниром. К сожалению (а скорее, к счастью), японцы — не американцы, на писишином *Deer Hunter* не помешаны, а потому идея о создании, например, такого продукта, как *Chocobo Hunter*, где бы вам предстояло выслеживать и убивать к ужину курообразных тварей, им в голову не пришла. Зато сделать очередную несерезную гонку в традициях нинтендовской *Mario Kart* — это всегда пожалуйста. Да вот добавить в нее все тех же фантастических зверюг с недоразвитыми крыльями и обозвать звучным названием *Chocobo Racing: Genkaiheno Road* (в Европе игра, вероятно, появится без второй части



значится так. Хватаем здоровенную курицу и прикручиваем к лапам колеса. Что получается? Правильно, чокобомобиль. Круто! Теперь давайте на нем кататься! Вот мы тут все вместе обрадовались, а разработчики нам и говорят, мол, идите вы к лешему, оседлать мерзкую тварь нельзя. Типа, она сама ездит, а вы просто сидите перед приставкой и на кнопки нажимаете, а героя, олицетворяющего Вас (геймера с большой буквой «Г»), вроде как нету.

названия), после чего наблюдать за ростом продаж дисков с игрой. Значится так. Хватаем здоровенную курицу и прикручиваем к лапам колеса. Что получается? Правильно, чокобомобиль. Круто! Теперь давайте на нем кататься! Вот мы тут все вместе обрадовались, а разработчики нам и говорят, мол, идите вы к лешему, оседлать мерзкую тварь нельзя. Типа, она сама ездит, а вы просто сидите перед приставкой и на кнопки нажимаете, а героя, олицетворяющего Вас (геймера с большой буквой «Г»), вроде как нету.

Помимо chocobo, игра кишит различными персонажами из *Final Fantasy* и им подобными, всякими пушистыми зверь

Естественно, во время гонки любого соперника можно долбнуть, и тут от класса как раз многое и зависит

ками, дракончиками и прочими уродцами. Играйте на здоровье. Все средства передвижения делятся, как и в *Mario Kart*, на легкие, средние и тяжелые, со всеми присущими этим классам достоинствами и недостатками. Естественно, во время гонки любого соперника можно долбнуть, и тут от класса как раз многое и зависит. А также от power-up'ов в виде магических камней, разбросанных по трассам и, в случае их правильного подбора, страшно усиливающих средство передвижения. Что позволяет провести мощнейшую атаку и сделать противнику больно.

Назвать *Chocobo Racing* оригинальной игрой сможет только человек, никогда ничего кроме *Mortal Kombat* на свет не видевший, а потому скажем честно — это клон. Но зато его делает **Square**. А если его делает **Square**, то хоть что-то новое и необычное она привнесет (как в *Ehrgeiz...*). И играть будет интересно (в отличие от *Ehrgeiz*). А особенно вдвоем-вчетвером, хотя и с неизбежной тормозней объектов на экране. Что вам еще рассказать интересного? Как вам такой факт, что в Японии *Chocobo Racing* будет стоить 5800 юен. Вам не интересно? И даже более того? Ну в таком случае прошу разрешения откланяться. Как мог, хорошую игру отругал и опозорил, а значит, долг свой священный выполнил.



# Ace Combat 3

ЖАНР: Симулятор/стрелялка  
ИЗДАТЕЛЬ: Namco  
РАЗРАБОТЧИК: Namco  
ВЫХОД: весна 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Ace Combat



**В** отличие от американских фильмов, где продолжение обычно хуже самой первой серии, в играх от них, как правило, ожидают лучшего. Это вполне естественно. Ведь технологии развиваются не по часам, а по минутам. Вследствие этого создатели не успевают реализовывать те возможности, которые к моменту выхода станут доступными для рядового игрока. А бывает так, что разработчики не успевают к сроку. Но в том и в другом случае все нереализованные задумки и досадные недочеты претворяются в жизнь.

Чего же теперь мы ждем? Конечно же, еще один римейк. Надо отметить, что игры подобного жанра (а чистом виде его на PS нет вообще) на PlayStation появляются крайне редко. Речь идет о третьей части **Ace Combat**. Для непосвященных: это один из самых интересных симуляторов боевого самолета с элементами стрелялки. Новый (точнее, обновленный) **Ace Combat** пока готов лишь на 60%, но главное о нем уже известно. Ничего принципиально нового в третьей части не будет. Да и кому это нужно? Ведь люди, играющие в подобные игры, как правило, верны старым добрым традициям, а **Ace Combat** и есть та самая

«старая и добрая традиция», так зачем же ломать ее. Namco пошла по правильному и давно проверенному пути: она решила просто все улучшить и дополнить.

Во-первых, это касается движка. Улучшится как графика, так и спецэффекты. Стоит обратить внимание на солнечные блики от солнца, скрытого за облаками. Разработчики обещают что-то необычное. Само собой повысится качество текстур, само изображение ландшафта и многое другое. Зато про AI сказано ничего не было.

Действие игры будет происходить в недалеком будущем в небольшой неизвестной стране. Из-за чего там весь сыр-бор пока неизвестно. Но какая разница, за кого воевать, да еще из-за чего?

Главное, что будет много стрельбы, врагов и новых самолетов. Американский F-22, результат совместной работы американцев и японцев FSX, сделанный во Франции Mirage и что-то без названия, подозрительно напоминающее русский СУ, с характерными стабилизаторами впереди. В общем, простора для полета мысли будет предостаточно. По всей видимости, будет режим сценария, основанный на прохождении миссий. А в целом все тот же самый **Ace Combat**.



## Um Jammer Lammy

ЖАНР: Мюзикл  
ИЗДАТЕЛЬ: SCEI  
РАЗРАБОТЧИК: SCEI  
ВЫХОД: 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: Bust A Groove

**В** последнее время по всему миру, а особенно в далекой Японии, резко всколыхнулся интерес к неординарным игровым продуктам, посвященным музыке и танцу. Безусловно, с новой силой разжег его популярнейший **Bust-A-Groove** от **Enix**, проект очень необычный, но, тем не менее, опирающийся на идеи, заложенные в свое время **Parappa the Rapper**, совершившем нечто вроде революции. На почве этого интереса уже расцвела **Beatmania** и прочие, а потому, почувствовав необходимость каких-то шагов, активизировались все те же **Enix** и **Sony Computer Entertainment Inc.** Последняя, если вы не забыли, как раз и являлась разработчиком того самого хип-хопперского **Parappa the Rapper**, потрясшего свет и чуть ли не перевернувшего представления об играх. **Enix** готовится выплыснуть продолжение своего танцевального поединка, а **SCEI**, не отставая от конкурентов, успела уже практически закончить игру

**Um Jammer Lammy**, нечто вроде сиквела **Parappa**, выполненную в том же стиле и придерживающуюся принципов, на которых основывался великий предшественник.

При том что **Parappa the Rapper** очень отличался от всех существовавших на момент его рождения игр и вызывал просто бурю восторга, многих людей он все же отстра



нил, заставил обходить стороной. Потому как слишком большое количество населения придерживается определенного мнения о таком музыкальном направлении, как рэп. Лучше всего оно выражено в народной мудрости, звучащей как: «Рэп — это не музыка, гитары там не нужны.» Во многом, надо сказать, это правильно. От такой гадости уши вянут. Хотя, опять же, есть некоторые товарищи, которые это очень любят.

Они-то и получали от **Parappa** больше кайфа, чем остальные. А в мире таких людей, к несчастью, много. Я бы даже сказал, слишком много.

**Um Jammer Lammy** — проект, призванный удовлетворить потребности людей, относящихся к рэпу весьма прохладно (и даже хуже). Потому как на сей раз в центр внимания помещен рок.

Вот только Sony опять нас немножко «ки

нула». Представляете, главной героиней является глупая овца по имени **Lammy**! А музыкальный коллектив, участником которого она является, носит гордое название **Milk Can**. Нет, ну скажите на милость, не уродство ли это! А знаете, кто ближайшие друзья овцы? Кошечка **Katy** и странного вида мышь **Ma-h-san**, внешне совершенно больная и дефективная! Мы-то ждали здоровых кабанов, показывающих во всей красе силу тяжелого, как похмелье, рока и металла. А этот самый **Milk Can** способен, по-моему, сбить только один из замшелых хитов **Yaki-Da**. Надувательство! Но наберемся терпения — возможно, и без этого игра станет маленьким шедевром. Добавьте

еще и режим для двоих игроков, продлеваящий жизнь игре и уменьшающий степень ее нудности. Но главное — КАРТОННЫЕ ЗВЕРЮШКИ ВЕРНУЛИСЬ!





Уважаемый товарищ Квакин!  
 С прискорбием: (извещаем Вас, что Ваш сын Вася Квакин геройски погиб в подземельях QUAKE II. Василий был храбр в бою и погиб как настоящий герой. Это случилось 1го сентября на 20-м уровне. Подлая пуля (дура) киборга оборвала его жизнь, разорвав храброе сердце геймера. Мы, его однополчане, передаём Вам его личные вещи: 1) часы; 2) личный медальон и журнал «СТРАНА ИГР», который Вася всегда носил с собой. Однополчане Василия.



Современные КОМПЬЮТЕРЫ  
 PC CD-ROM • Online • PlayStation

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Command & Conquer 2:  
 Tiberian Sun, Tonic Trouble,  
 Jagged Alliance 2, Rebellion,  
 SpecOps: US Army Rangers,  
 Fallout 2, Dark Vengeance,  
 Metal Gear Solid, VR3000,  
 Extreme Tactics, Tenchu,  
 RPG, Mission Impossible,  
 Space Gun, Emergency,  
 Time Crisis

## Gauntlet Legends

ЖАНР: Action/RPG  
 ИЗДАТЕЛЬ: Midway  
 РАЗРАБОТЧИК: Atari  
 ВЫХОД: Весна 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Нет

**Э**й, кто-нибудь помнит здесь **Gauntlet**? Да-да, **Gauntlet**, старую-престарую серию ролевых дробь экшено-вых игр, зародившуюся где-то в восьмидесятых годах. Мало у кого она сейчас всплывает в памяти, разве что по временам, когда картриджами для Megadrive с **Gauntlet IV**+русская документация (создающая иллюзию лицензионности) были завалены московские радиорынки. Своеобразные игрушки были. Я вот отчетливо помню, что «сейвиться» там нельзя было ни в какую, зато в строго отведенных местах вам выдавался пароль на половину экрана — сиди и записывай. Золотое то было время. К весне сего года пионер рынка видеоигр, некогда великая Atari, ныне являющаяся всего-лишь частью Midway, создателя **Mortal Kombat** и всякого другого хлама, собирается закончить перевод на PlayStation аркадной версии игры **Gauntlet Legends**, **Gauntlet**а наших дней.

Действие происходит в фэнтезийном мире магии и волшебства, борющегося против очередной какой-то там напассти, темных сил и так далее. Поэтому в путь-дорожку собираются четыре героя: воин, лучник, маг и отважная валькирия. Выбирайте первого попавшегося персонажа и вперед.

Каждый герой обладает своими особенностями, специальными возможностями. Умения постоянно развиваются с получением experience и новых уровней развития. К тому же вы имеете возможность закупать до-



полнительное вооружение и броню на имеющиеся в наличии деньги.

**Gauntlet Legends** условно делится на четыре больших этапа: горы, замок, лес и пирамиды. Каждый из них состоит из шести основных уровней с обязательными секретами, секретами и секретицами. За ними в свою очередь следуют два финальных уровня и два сражения со злобными боссами. Но чтобы попасть на эти уровни и сразиться с вашими главными противниками, предстоит переделать кучу дел. Первый из заключительных уровней откроется только тогда,

когда вы победите всех мелких боссов (относительно, конечно, ведь это дракон, химера, джинн и прочие) на всех этапах. Второй же становится доступен только после сбора всех тринадцати рунных камней, найти которые ой как непросто.

В домашней версии игры не обойдется и без нововведений и дополнений. Появятся три новых класса воителей, новые звуковые эффекты и враги. И даже не исключено, что новые этапы и боссы. Самое же приятное и главное, без чего невозможна ни одна ролевая игра — сюжет, также наконец будет придуман и включен в обновленную версию **Gauntlet Legends**. Раскрывается же он не иначе как через красивые (хотя кто знает) силиконовые ролики. А обо всех плюсах такой вещи как deathmatch, говорить не приходится совсем. Стартует Atari. Такому перевоплощению аркадной версии, такой глобальной переработке можно только удивиться. Подождем весны, а там посмотрим на результаты, на качество.

# Burst a Groove 2

ИЗДАТЕЛЬ: ???/Enix  
 РАЗРАБОТЧИК: Metro  
 ЖАНР: танцы  
 ЧИСЛО ИГРОКОВ: 1-2  
 ДАТА ВЫХОДА: лето 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Bust A Groove

**Ч**то нужно, чтобы создать хорошую игру? Все очень просто. Нужна команда программистов. Нужен художник. Нужен дизайнер. Не стоит забывать и о материальной части процесса. Поэтому необходимы всякие там директоры, бухгалтеры, ну и конечно, издатели. Все, можно приступать. Только вот к чему? Можно создать обычную игру обычного жанра. Придумать какой-нибудь сюжет, а главное — побольше стрельбы и спецэффектов. Можно сделать гонки с какой-нибудь новой «изюминкой». Или очередную бродилку. Эти пути уже всем известны, поэтому среди подобных игр очень большая конкуренция. Но есть другой путь. Его можно назвать «творческим». Когда придумывается новый жанр и новая игровая концепция. Именно о нем пойдет речь.

Компания Enix недавно выпустила игру под названием *Burst a Groove*. Это была

ни на что не похожая игра. Суть в ней заключалась в танцах. Вы выбирали персонажа и путем набирания комб создавали для него танец. Но танец был не постановкой, а своего рода сценической импровизацией. Необходимая комбинация кнопок появлялась на экране, и вам оставалось лишь повторить ее. Все это время на сцене вместе с вами был кто-то еще (либо AI, либо ваш приятель), он тоже боролся за титул лучшего танцора. Таким образом, вы были вовлечены в соревновательный процесс.

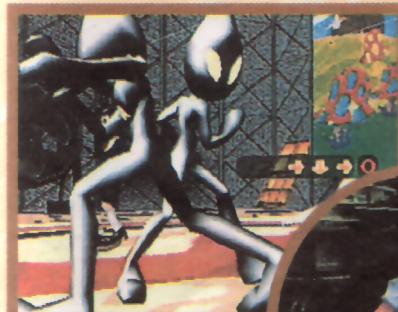
С появлением второй части игры (а ждать осталось сравнительно недолго) изменится немногое. Появятся новые герои, но и останутся некоторые старые. Управлять танцем станет немного сложнее. Ма-



ло того что комбинацию кнопок нужно правильно повторить, это еще нужно будет сделать в ритм с музыкой. Если вы не уложитесь, то движения «звезд» будут другими. Но самое главное — это то, что не изменится стиль игры. Все будет

происходить в красках ослепительного диско. Это незабываемое зрелище. Неизвестно, что интереснее: быть сторонним наблюдателем или непосредственным участником игры. И без того пластичные персонажи станут еще более грациозными. Для них

станут доступными масса новых движений. А упомянутое выше нововведение сделает их танец более насыщенным, состоящим практически из одних «выкрутасов». Просто голова кружится от таких перспектив. Большинство персонажей обладают своим



местом проведения турниров. В первой части они были хоть и красивыми, но, как правило, статичными. Теперь место проведения состязаний переносится... Да где его только не будет! В джунглях, в пещерах, на улицах большого города (обо всех ландшафтах пока еще неизвестно). Но главное, все это становится подвижным.

Например, название уровня для персонажа Shorty — Jungle Tour. Он будет танцевать на плоту, который в свою очередь будет плыть по реке. Камера, как и в первой части игры, будет очень подвижной. Она будет показывать действие с самых необычных, с самых оригинальных позиций и никогда не будет стоять на месте. Впечатление будет посильнее, чем от какого-нибудь концерта по телевизору.

Эта игра — из разряда зрелищных. Суть ее не в самом игровом процессе, и тем более не в его результате. Важно видеть, как все это происходит, и просто наслаждаться зрелищем. Оно того стоит.

## Legend of Legaia

ИЗДАТЕЛЬ: SCE (?)  
 РАЗРАБОТЧИК: SCE  
 ЖАНР: RPG  
 ЧИСЛО ИГРОКОВ: 1  
 ДАТА ВЫХОДА: 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: Wild Arms

**P**олевая игра для PS. Это, можно сказать, событие. Игры, для которых приходится напрягать больше одной извилины, на этой платформе встречаются нечасто. Приставка-то была создана для гонок и драк. Поэтому игры, требующие нечто более серьезное, чем мозоли на пальцах, проникают в эту среду осторожной поступью. **Legend of Legaia** — не исключение, поэтому в ней есть свои элементы «аркадной страховки». Но обо всем по порядку.

Многие пророки, предсказатели и даже учные предсказывали, что скоро для Земли настанет переломный момент, где любая мелочь сможет повернуть ход истории. Представьте, что это сбылось. Все для Земли повернулось в худшую сторону. Странный туман начал обволакивать Землю. Люди, которые его вдохнули, переполнились ненавистью друг к другу и превратились в убийц. А из-под земли стали выползать монстры. Та часть человечества, которая еще сохранила рассудок, стала лихорадочно искать выход из сложившейся ситуации. После трудных поисков они нашли свою последнюю надежду — три молодых героя по имени Vann, Noa и Gahra. Эти герои призваны спасти планету.

Почему именно они? Сложно сказать, видимо, ученые, приняв во внимание многие факты, множество переменных, выявили людей, которые наиболее приспособлены для этой задачи. Поэтому у каждого героя свой характер и свои способности. Vann — самый обычный из всех участников компании. Ему 15 лет, у него спокойный нрав и он не любит драк. Но драться придется, поэтому у него, как и у остальных героев, свой собственный боевой стиль. Noa — это единственная девушка среди героев, и она еще моложе, чем Vann. Она была воспитана в волчьей стае (прямо как Маугли). Но это не мешает ей общаться с людьми. Как позже выяснится, Noa хранит какую-то великую тайну, по-видимому, способную помочь очистить Землю от тумана. И последний участник экспедиции — Gahra, самый старший из всех троих. Он был воспитан в стенах монастыря и умеет фокусировать свою силу на различных частях тела. Его поведение, как правило, очень серьезно. Но героя героями,

а нужно знать, с чем они будут иметь дело. Вся игра будет вращаться вокруг двух вещей: Taiji и Kiri. Taiji — это дерево огромного размера, из которого все герои черпают свою энергию. Роль этого дерева пока не ясна, но, видимо, оно будет участвовать в некоторых переломных моментах игры. Kiri — это противоположная сторона, которая представляет собой гнездо врага, откуда распространяется туман и выползают монстры. Разработчики еще не решили, будет ли гнездо одно или их будет несколько. Но скорее всего они склонятся ко второму варианту, ведь туман распространяется постепенно, следовательно, он должен закрепляться на захваченной территории.

Также в игре будут присутствовать некоторые дружественные элементы. Их будет двое: Cella и La-Cella. Cella выглядит как большая муха и призвана в этот мир для того, чтобы помочь главным героям летать (прямо как Chocobo). Эта муха ничего не боится, кроме тумана. Только он способен оказать на нее воздействие. La-Cella по первоначальному внешнему виду напоминает фасоль с глазом. Почему по первоначальному? Потому что в течение игры она способна меняться и принимать форму руки, а потом еще отращивать крылья. Ее роль в игре сводится к тому, чтобы давать советы героям, по мере того как они будут продвигаться к главной цели. Туман на ее самочувствии никак не сказывается.

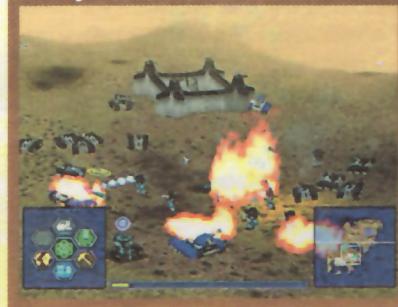
Такая вот задумка у этой игры. А как насчет ее реализации? Вот тут настало время вспомнить об «аркадной страховке», о которой было упомянуто в самом начале. Это означает, что игровой процесс будет идти как во всех остальных RPG. Но когда приходит время драки, то в силу вступает система под названием *Tactical Arts System* (тактико-графическая система). Это значит, что бой будет выглядеть как трехмерная драка, каких на PS великое множество. Это и есть та самая «аркадная страховка». Оригинально, не правда ли? Подобное смешение жанров, пожалуй, встречается впервые. Действительно, ролевой жанр внедряется в среду PS очень деликатно, не навязывая отказ от бездумной молотьбы по кнопкам и выбросов адреналина. Словом, думайте, господа...



## Warzone 2100

**ЖАНР:** стратегия в реальном времени  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos  
**РАЗРАБОТЧИК:** Pumpkin Studios  
**ВЫХОД:** Февраль 1999 г.  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Wargames

Жанр стратегии в реальном времени никогда не пользовался у «приватчиков» особой популярностью. Возможно, кто-то со мной и не согласится, но факты говорят сами за себя. Самые лучшие творения жанра, такие как **WarCraft** или **C&C: Red Alert**, расходились просто смехотворными тиражами, порядка 50000 экземпляров. Возможно, в этом есть доля вины и разработчиков. Ведь не секрет, что большинство стратегий на PSX были просто-напросто перенесены с PC, практически без всяких изменений. А то, что хорошо на PC, не всегда столь же хорошо на приставке. Возьмем, к примеру, управление. Простейшие операции, которые на компьютере при помощи «мышки» выполняются за несколько секунд, на приставочном джойстике могут привести к тяжелому вывиху пальцев и даже к кратковременному психическому расстройству. «Но, есть же «мыши» и для PSX», — возразят некоторые. Да, есть! Но много ли владельцев этого в высшей степени полезного аксессуара вы видели среди своих друзей и знакомых? И действительно, жалко тратить немалую сумму денег ради одной-двух игр. В общем, что ни говори, на сегодняшний день положение со стратегическими играми на PSX — ахово! Однако все еще может измениться! Благодаря не так давно появившемуся жанру — 3D action/strategy. Это действительно то, что нужно для приставок. Стратегия, но вместе



с тем все очень динамично, не заумно и, главное, в 3D! Жанр на данный момент активно осваивается разработчиками. Не остались в стороне и воротилы из **Eidos**, выступившие издателями новой игры от **Pumpkin Studios** — **Warzone 2100**.

Ну что ж, к делу! Сюжет игры банален. 2100 год, кто-то что-то с кем-то делит, но поде-

**Игрок получает в свое  
полное распоряжение  
головную машину  
и непосредственно  
из кабину, свободно  
перемещаясь по игровому  
полю и участвуя в бою,  
руководит действиями  
подчиненных**

лить никак не может. А в результате — глобальный вооруженный конфликт, непосредственное участие в котором придется принять игроку. Вот, в общем-то, и все, о чем стоит упомянуть.

Теперь собственно о игре. В **Warzone 2100** вам придется заниматься всеми классическими аспектами, присущими стратегическим играм. Сбор ресурсов (в данном случае это нефть), строительство зданий и, наконец, производство различных «юнитов». На



последних стоит остановиться подробнее. Дело в том, что в игре нет классического — ограниченного набора машин. Игрок сам может строить новые и совершенствовать имеющиеся «юниты», используя технологии, захваченные в бою или открытые учеными. Каждая машина состоит из трех компонентов — шасси, колесной базы и оружия или инструмента. Причем каждая из трех позиций поддается регулировке и может быть изменена игроком на свой вкус и лад. Таким образом можно будет создать порядка 2000 различных средств уничтожения противника. А в остальном все как обычно: собрали нефть, понастроили войска побольше и вперед на гнусного супостата. Управление достаточно оригинально. Игрок получает в свое полное распоряжение головную машину выбранного подразделения и непосредственно из кабину, свободно перемещаясь по игровому полю и участвуя в бою, руководит действиями подчиненных. Боевые действия в зависимости от компании будут проходить на трех различных типах местности — скалистая пустыня, лес и развалины города.

Технически игра смотрится просто великолепно! Можно даже назвать это прорывом. **Warzone 2100** для PSX почти не уступает своему собрату на PC в версии для 3Dfx. И хотя пока еще рано делать какие-либо прогнозы, но, судя по всему (а особенно по обещаниям разработчиков), нас ждет нечто многообещающее.



## Dragon Valor

ЖАНР: RPG\action  
ИЗДАТЕЛЬ: Namco  
РАЗРАБОТЧИК: Namco  
ДАТА ВЫХОДА: весна 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

**K**омпания Namco, известная своими *Time Crisis*ами и тому подобными *Tekken*ами, всерьез решила осваивать для себя такой сложный жанр, как RPG, в котором она довольно давно не появлялась. Проект ее носит имя **Dragon Valor** и представляет собой осовремененный римейк старой восьмикбитной игры *Dragonbuster*. **Dragon Valor** — обладатель очень необычной концепции развития сюжета, хотя нельзя сказать, что совершенно оригинальной — ранее она была продемонстрирована еще в сеговской *Phantasy Star III*. В процессе игры вы смените несколько основных персонажей, причем каждый послед-

ующий из них будет приходиться потомком предыдущему. На ваших глазах главные герои взрослеют, обзаводятся семьей, стареют, отправляют наследников в путь-дорожку, а после, с чувством выполненного долга протягивают конечности. На все эти события игрок может и должен воздействовать, и только от вас зависит выбор спутницы жизни очередного подопечного. Прямо какое-то новое слово в развитии индустрии электронных домашних животных.

Игра выполнена в жанре RPG, но с очень весомой долей action. Бои с противниками проходят не в пошаговом режиме, как принято делать у большинства японских производителей, а в стиле трехмерных платформеров.

Название **Dragon Valor** (а также **Dragonbuster**) сразу настраивает нас на знакомство с воителями, по тем или иным причинам не очень хорошо относящимся к огнедышащим рептилиям. Так оно и есть. Основная цель всей игры — ходить по городам и весям, шастать по подземельям,правляться с драконами, и все это для того, чтобы избавить человечество от постоянной угрозы в виде этих летучих тварей. Каждый из встреченных вами дракончиков не похож на других, имеет свои особенности, свои слабые места, которые надлежит обнаружить и использовать свои знания по этой части в борьбе с чешуйчатым гадом. То есть одного монстра лучше сразу рубануть с разбегу промеж глаз, а с другим такие фокусы не проходят и с такой нехитрой тактикой можно запросто погореть (в буквальном смысле). Зато если провести хитрый маневр, да еще поразить его в «ахиллесову пяту»...

Графическая сторона **Dragon Valor** соответствует всем требованиям времени, что можете заметить сами, поразглядывая скриншоты, приложенные к статье. Неплохо. Разработчики обещают вообще нечто выдающееся, прекрасных полигональных, но не угловав-



тых драконов, и все такое, но все это становится под сомнение. Не поверим пока не увидим все в действии. Хотя, с другой стороны, **Namco** обычно уделяет визуальной стороне своих продуктов — графике и дизайну — большое внимание (чего стоит тот

же **Tekken**, на этом и выезжающий), и **Dragon Valor**, на верное, не станет исключением.

Проект вызывает у нас (а теперь, возможно, и у вас) неподдельный интерес, потому как на фоне многих PlayStation'овских он, похоже, будет выделяться за счет всего описанного выше. А особенно размножения персонажей. Сроки появления **Dragon Valor** в Европе точно пока что неизвестны, в Японии же ее выход запланирован на весну этого года.



# No Fear Downhill Mountain Biking

ЖАНР: Симулятор горного велосипеда  
 ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters  
 РАЗРАБОТЧИК: Codemasters  
 ВЫХОД: Начало 1999  
 АЛЬТЕРНАТИВА: нет

Codemasters, разработчик известных PlayStation'овских (и не только) гонок **TOCA Touring Car Championship** (это уже серия игр), **Colin McRae Rally** и прежде всего вечно молодых **Micro Machines**, готовит к выпуску в начале этого года еще одну игру в любимом жанре этой любимой компании. Только на сей раз гонки ожидаются не привычные автомобильные, а редкие и необычные — велосипедные.

Mountain biking (горный велосипед) — один из наиболее популярных в последнее время экстремальных видов спорта. Даже в нашей стране он получил достаточно широкое распространение, и многие люди буквально «заболели» им.

Велосипед — это хорошо, а когда он обладает прекрасными ходовыми качествами, прочностью и амортизацией, то дает возможность кататься по труднопроходимой местности и выписывать при умении трюки. И даже без каких-то навыков доставляет огромное наслаждение от катания. Удовольствие это, конечно, не самое дешевое, но штука, надо сказать, отменная.

### No Fear Downhill Mountain Biking

является как раз той игрой, которая погрузит всех, кто по каким-либо причинам не приобщился к mountain biking'у, в его мир, позволит участвовать в виртуальных соревнованиях против виртуальных оппонентов. А любители реальной (а не перенесенной на экран) езды на горных велосипедах, давно полюбившие

этот вид спорта, также не останутся в стороне — сейчас особенно не разъездишься на открытом воздухе, а как своеобразный заменитель продукт Codemasters вполне может подойти. Тем более что графически игрушка выглядит довольно неплохо, действительно создается впечатление поездки по пересеченной местности. Движок

**TOCA Touring Car Championship**, а тем более тщательно доработанный — шутка все-таки довольно неплохая, и служит основой вот уже третьей игре. С точки зрения реализма **No Fear Downhill Mountain Biking**, как и **Colin McRae Rally**, наверняка нас не подкачет,

хотя, глядя на список предложенных трасс, некоторые вопросы все же возникают. Например, как прикажете понимать поездки по заброшенным шахтам? А они здесь присутствуют. Это, признаю, занятие самое что ни есть **Xtreme** — по шахтам-то кататься, приключения на свою пятую точку искать, но, бесспорно, реалистичности игре это не добавляет. С другой стороны, на интересности **No Fear Downhill Mountain Biking** (какое отвратительное длинное название!) сие вряд ли скажется и продукт сильно не пострадает (а то и не пострадает совсем).

Я, безусловно, прекрасно понимаю, что многих из вас все эти бесконечные гонки от Codemasters задолбали основательно, но будем объективны — большинство ее проектов выглядят и играются неплохо, а **No Fear Downhill Mountain Biking** вызывает симпатию. Обратим же на последнюю наше внимание.



# Populous: in The Beginning

**P**opulous: in The Beginning — это третья часть знаменитой серии симуляторов бога, до сего момента выходивших исключительно на PC. Несмотря на многочисленные достоинства, весьма оригинальную real-time стратегию от известного Bullfrog на рынке PC-игр постиг неуспех. Поэтому сейчас перенос Populous: in The Beginning на PlayStation следует считать вполне оправданным шагом, хотя год назад подобная новость вызвала бы почти сенсацию.

Об игре на данный момент известно практически все, неизвестны лишь конкретные достоинства и недостатки непосредственно самого порта. Выход Populous: in The Beginning окажется как нельзя кстати на фоне почти полного отсутствия стратегий в реальном времени среди игр на PlayStation. Особенно учитывая основное достоинство творения от Bullfrog — невероятную оригинальность. Сюжет игры достаточно забавен и связан с предыдущими частями серии. Если в них главным действующим лицом был бог, то в Populous: in The Beginning рассказывается о том, как этот бог вообще появился. А появился он, как выяснилось, самым бесхитростным способом. Жила-была девушка, работала в первобытном племени шаманкой. Соответственно, в один прекрасный день она подумала: «А почему бы мне, собственно, не стать богом?» Это был последний спокойный день для несчастного племени, поскольку для удовлетворения амбиций прекрасной шаманки пришлось неустанно сражаться с ее конкурентами. То есть со всеми остальными работниками сферы магических услуг, которым также было небезразлично кресло Всевышнего. Стоит отметить, что таких было довольно много.

Что представляет собой сама игра? Представьте себе планету, которая, как извес-

то, является шаром. Вообразите на ней горы, реки, моря, деревья, маленькие домики, древние храмы, несколько племен, жестокие сражения между ними... Между тем, это и есть сам Populous: in The Beginning. Планета — игровое пространство, племена во главе с шаманами — главные действующие лица. Не правда ли, привлекательно? И вновь обращаю внимание читателя на то, что действие происходит на планете, на шаре, который всегда полностью доступен для обзора. То есть планету можно вертеть во все стороны, можно изменять масштаб, угол самого обзора и т.д. И при этом она, как ни странно, не перестанет быть круглой.

Основные принципы игрового процесса также весьма оригинальны. Целью большинства миссий является, как правило, уничтожение враждебно настроенного соседнего племени. Победы можно достигнуть, как минимум, двумя способами. Первый, самый простой, хотя и весьма эффективный, — использование грубой силы. Однако в начале каждой миссии племя малочисленно и представлено обычными работниками, не особенно пригодными для военных действий. Разумеется, следует увеличить население и натренировать воинов. Сделать это можно, лишь построив соответствующие здания. Для увеличения численности населения следует воздвигнуть несколько хижин, а для тренировки воинов — барак. Постройка зданий особой сложностью не отличается — игрок просто выбирает для них место, а работники сами добывают необходимый материал посредством вырубки тропических посадок и реализуют его в определенном архитектурном варианте. Для того чтобы в племени появлялись новые жители, надо посадить несколько человек в хижины и немножко подождать. Когда в хижине станет тесно, из

**ЖАНР:** Real-time стратегия  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts  
**РАЗРАБОТЧИК:** Bullfrog  
**ДАТА ВЫХОДА:** март 1999 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** нет

нее выбегут недовольные таким положением дел людишки и самостоятельно начнут увеличивать площадь застройки. Таким образом, у игрока всегда есть возможность создать эдакий первобытный мегаполис с большой плотностью заселения. Если, конечно, это позволят сделать враги, которые время также не теряют. Кстати, увеличить население можно и по-другому, с помощью специального заклинания, доступного шаманке. Дело в том, что по планетам, как правило, шатается некоторое количество бесхозных мужиков. Дикарей то есть. Всегда есть возможность, использовав соответствующее заклинание, обратить их на свою сторону. Вообще, система магических заклинаний в игровом процессе имеет очень важное значение. Достаточно того, что в ней заключается второй способ победы над врагами. Ведь, умело используя заклинания, можно нанести решающий удар по силам противника, внести в его ряды панику или просто сократить численность вражеской армии до необходимого минимума. Однако для этого требуется сначала выучить эти самые заклинания. Как это сделать? Очень просто: послать работников молиться к древнему храму или тотему. Через некоторое время строение благополучно превалится в землю, а в распоряжении шаманки появится новое заклинание. Мана добывается также достаточно простым способом. Дело в том, что сидящие в хижинах работники не только увеличивают численность населения, но и активно молятся, увеличивая таким образом магические характеристики шаманки. Использование заклинаний отличается редкой зрелищностью, а комичность происходящего вряд ли оставит кого-либо равнодушным. Самый банальный удар молнии выглядит очень весело (кстати, это заклинание можно использо-





вать для транспортировки своих воинов на недосягаемые участки территории). Что уж там говорить о смерче, о рое пчел? Кроме боевых заклинаний, имеются также вполне мирные, позволяющие, к примеру, поднять уровень земли, для того чтобы перейти реку.

Если в процессе битвы шаманку убили, то не стоит убиваться и начинать игру с начала — повелительница племени после смерти реинкарнируется. Если, конечно, у игрока еще остались целые здания. Первобытные сражения также весьма зрелищны, вот только вмешаться в них никак нельзя. Каким окажется результат жуткой свалки, понять порой бывает очень непросто. Процесс разрушения зданий выглядит вообще весьма экзотично. Воины вбегают в какую-либо постройку и начинают раскачивать ее изнутри. Подобных приключений в игре невероятное количество.

# Eliminator

**E**liminator — такое устрашающее название носит новая бесперспективная леталка-стрелялка от разработчиков из **Magenta**.

Игрок берет на себя роль несчастного одинокого заключенного тюрьмы далекого будущего, посаженного в небольшое судно на антигравитационной подушке, борющегося за свою жизнь с различными противниками с целью развлечения злых дядей и тетей. Единственный шанс выжить — уничтожить, аннигилиро-



вать, терминировать, девастировать и уничтожить всех чинящих на вашем пути препоны, но только быстро, так как игра протекает на время, и если счетчик окончил отсчет времени, вас ожидает жутчайший Game Over. Для удачного преодоления препятствий вам, разумеется, выделено оружие, запас которого пополняется по ходу игры. А в конце каждого уровня игрока поджидает большой и, вероятно, сильный босс. Все по законам жанра. Есть еще и multiplayer на двух игроков,



из работников можно делать не только воинов, но и проповедников, которые также могут оказать большое влияние на противоборство двух племен. Достаточно послать одного из них во вражескую деревню, как тот начнет читать вражеским воинам и работникам проповедь, в результате чего многие из них не только не поднимут на агитатора руку, но и перейдут на вашу сторону. Действию проповедника не подвержены лишь его коллеги и вражеский шаман. Только их присутствие может отрезвляющее подействовать на развесивших уши жителей, после чего они радостно побегут бить неудачливого проповедника. Агитаторы, впрочем, могут оказать реальную помощь и в процессе сражения, повышая мораль своих солдат.

Графика в **Populous: in The Beginning** не отличается особыми технологически-



ми изысками, однако на PlayStation игра должна смотреться очень необычно. Удивить может одна полигонная планета с трехмерными горами, пальмами и зданиями. Даже на море видны небольшие полигонные волны. В игре имеется также большое количество спецэффектов, проявляющихся в основном с действием одного из заклинаний. Юниты представляют собой очень простенькие спрайтовые модели с такой же простой анимацией. Однако стоило бы отметить, что все это не так заметно на фоне блестящей работы дизайнеров. Благодаря ей в **Populous: in The Beginning** чувствуется странная мистическая атмосфера абсурдного малопонятного веселья. Игру можно полюбить только за это. А чтобы понять, насколько удачным окажется сам порт, нужно дождаться выхода **Populous: in The Beginning**.



**ЖАНР:** 3D-стрелялка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Psygnosis  
**РАЗРАБОТЧИК:** Magenta  
**ДАТА ВЫХОДА:** Первая половина 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Wipeout

проходящий на аренах меньших размеров, чем в игре. Создается, правда, впечатление, что он как раз малость недоделан, но окончательно в этом мы убедимся только тогда, когда сыграем в **Eliminator**.

Графика в этом продукте какая-то, по первому впечатлению, слабоватая, и такого же уровня, похоже, и игровой процесс. Во всех отношениях средненький продукт, и я сомневаюсь, что **Magenta** сможет что-либо исправить.



## Destrega

**Н**е знаю, как вы, а лично я уже давно заметил страсть японцев к необычным, но при этом весьма занимательным играм. К сожалению, большинство из этих творений никогда не покидает пределов Страны восходящего солнца. Поскольку считается, что нам, европейцам, будет тяжело по достоинству оценить истинную восточную оригинальность (разность менталитетов, знаете ли). Но случаются и редкие исключения, когда по непонятной причине игру находят приемлемой для широкой общественности и все же решают выпустить в мировой прокат. В этом случае мы, игроки, обычно получаем нечто увлекательное. Вспомним хотя бы *Kagero*, *Devil Dice* или *Bust-A-Groove*. Как вы наверное уже могли догадаться, разговор о необычности здесь зашел неспроста. Дело в том, что игра, о которой пойдет речь в данной статье, как раз и относится к вышеупомянутому «странным» жанру.

**Destrega** (а именно так называется новое творение команды **Omega Force**, среди предыдущих работ которой небезызвестная — *Dynasty Warriors*) с первого взгляда привлекает внимание своей инновационной игровой концепцией, которая в будущем, возможно, станет основополагающей точкой для развития нового направления в жанре

**fighting**. Хотя **Destrega** нельзя однозначно охарактеризовать как **fighting**. С одной стороны, налицо все признаки жанра: два оппонента, один на один из раунда в раунд стремятся одолеть друг друга, используя навыки рукопашного боя. Но с другой, полная трехмерность, свобода передвижения в любом направлении, использование элементов ландшафта в качестве укрытия и, наконец, обилие оружия дальнего радиуса поражения (позволяющее при желании вообще не вступать в ближний бой) делает **Destrega** более похожей на **3D action**. Так что игру нельзя с полной уверенностью отнести ни к одному из упомянутых выше жанров. Поэтому я в после долгих раздумий решил определить жанровую принадлежность **Destrega** как драки. На этом позвольте закончить сплека затянувшееся вступительное слово (каюсь, грешен) и перейти непосредственно к делу. Хотя до официального выхода европейской версии D пройдет еще немало времени, нам в редакции удалось заполучить японскую версию игры, своими впечатлениями от ко-

торой я и спешу поделиться. Начну с сюжета. Как это принято у японцев, все лихо закрученено, запутано до невероятной степени, но вместе с тем безумно интересно.

Итак, давным-давно в одной далекой-далекой стране жила себе мирно, никого не трогая, народность *zamu'el*. И, может, жила бы она себе спокойно еще много сотен лет, если бы не таинственные странники *strega*, нежданно-негаданно свалившиеся на головы *zamu'el*цев. История умалчивает о том, кто были эти таинственные странники и откуда они пришли, однако по уровню развития они намного превосходили местных жителей. К счастью, намерения у пришельцев были самые мирные. Они щедро делились с народом *zamu'el* технологиями, подсказывали новые направления для развития, а под конец даровали таинственные артефакты под названием *jeno*, обладающие невероятной мощью. Проходили годы, мощь *zamu'el*цев росла, и уже вскоре на планете не осталось силы, равной им. И вот наступил

переломный момент, когда опьяневшие собственной силой и движимые желанием возвыситься еще более *zamu'el*цы подняли руку на своих благодетелей — *strega*. Слишком поздно *strega* осознали свою ошибку, и что-либо предпринять было уже нельзя. Безжалостно подавив немногочисленные очаги сопротивления *zamu'el*цы стали безгранично властвовать над планетой. Но недолго была радость победы. Очень скоро могущественная каста *zamu'el*цев — жрецы *jeno* — захотела заполучить власть в свои руки. Мало кто выжил в последовавшей гражданской войне. Когда, словно по мановению руки, стирались с лица планеты целые города и гибли тысячи безвинных душ. И вот через много лет, когда кровавой бойне пришел конец, некогда прекрасная планета напоминала выжженое пепелище с разбросанными тут и там горстками выживших. Но самое главное, что сила магических артефактов — *jeno* по непонятной причине иссякла. И никто не мог сказать, что послужило причиной этого.

Прошла тысяча лет. История о *strega* и *zamu'el*цах превратилась в древние легенды. Пока однажды при раскопках не был случайно обнаружен один из *jeno*. Была немедленно снаряжена археологическая экспедиция для поиска оставшихся артефактов и создан научный совет, чтобы изучить, как ис-

**ЖАНР:**  
**ИЗДАТЕЛЬ:**  
**РАЗРАБОТЧИК:**  
**ВЫХОД:**  
**АЛЬТЕРНАТИВА:**

Драки  
Koei  
Omega Force  
весна 1999  
Bushido Blade





пользовать их. Узнав о находке юно, потомки strega обратились к императору и умоляли его не будить спящие силы. Но тщетно. Более того, узнав о попытках strega воспротивиться раскопкам, император объявил их и их семьи вне закона. И теперь за strega и артефактами ведется безжалостная охота. На этом заканчивается впечатительная предыстория и начинается собственно игра. На выбор игрокам предлагается несколько режимов игры. 1player battle, VS и Practice, я думаю, в комментариях не нуждаются.



Также имеются Story — серия битв, связанных единой сюжетной линией (на мой взгляд, один из самых интересных режимов). Team battle — вы и ваш компьютерный или живой соперник набираете по команде бойцов (6 персонажей в каждой) и бьетесь до победного конца, т.е. пока не победите всех бойцов вашего оппонента (или наоборот). Endurance — схватка на выносливость (при переходе к следующему раунду жизнь не восстанавливается). И, наконец, последний режим. Time attack — прохождение на время.

В игре двенадцать бойцов. Четверо из них — девушки, причем весьма соблазнительного вида (ох уж эти японцы!). В зависимости от выбранного вами персонажа вы можете принять сторону как strega, так и zamu'el'цев. Хотя особой роли (кроме эстетической) это не играет, т.к. все бойцы в игре прекрасно сбалансированы и примерно равны по силам. После выбора режима игры и персонажа начинается непосредственно бой, представляющий собой довольно забавное действие (лично мне чем-то напомнившее Poy-Poy). Вы и ваш оппонент как сумасшедшие носитесь по трехмерному ландшафту, непрерывно осыпая друг друга магическими атаками или колотя руками и ногами (в зависимости от расстояния) и так до тех пор, пока не останется только один. При этом можно вовсю

использовать элементы ландшафта (здания, холмы, лощины) в качестве укрытия, что сильно разнообразит игровой процесс. От изобилия же средств истребления противника просто рябит в глазах. Одних только магических заклинаний разработчики подготовили более 50-ти видов плюс оружие и приемы рукопашного боя — впечатляет, не правда ли? В общем, оторваться от игры очень непросто. Лично я, впервые сев за Destrega, провел за приставкой безвылазно восемь (восемь!) часов, несмотря на крики мамы и телефонные звонки подружки.

Техническое исполнение также достойно всяческих похвал. Симпатичные арены, стильные текстуры, реалистичное освещение и просто потрясающие спецэффекты (видели бы вы магию в действии!). При этом все работает очень быстро и с минимумом «глюков». А если учесть, что при переводе в систему PAL в игре наверняка будут исправлены все мелкие недочеты (которых, поверите на слово, немного) и внесены определенные усовершенствования (вспомним Gran Turismo), то вполне возможно, мы получим потенциальный хит, правда, придется еще немножко подождать. Но самое главное уже известно, работы по переводу идут полным ходом, а японцы, как известно, не любят тратить время и деньги впустую.



## Rushdown

**0**чередной нестандартной гонкой решили порадовать нас, игроков, разработчики, на этот раз, французские. Игра называется Rushdown и представляет собой коктейль из трех экстремальных видов спорта в одной упаковке. Выбор разработчиков пал на следующие дисциплины: сноубординг, горный велосипед и каяк (если кто не знает, это такая лодка вроде байдарки). И хотя часть, посвященная сноубордингу (и без Rushdown избалованному вниманием разработчиков), вряд ли заставит игроков сломя голову кинуться в магазин, заезды на велосипеде по пересеченной местности и скоростной сплав по каменистым стремнинам горных рек вызывают неподдельный интерес. Разработчики обещают порядка 15 различных трасс, раскиданных по всему миру (причем при дизайне использовались реальные карты местности), мощный графический движок, способный выдавать до 60 кадров в секунду, умопомрачительную трех-

мерную графику с эффектами освещения и тенями, просчитываемыми в реальном времени, два режима соревнований Competition и Rally. Предусмотрена и поддержка игры вдвоем на одной приставке посредством разделения экрана (split screen). Также обещано качественное музыкальное оформление в исполнении популярных Французских и европейских групп. Так что вполне возможно, уже в марте мы получим в свое распоряжение очень стильный и оригинальный продукт. Что ж, хотелось бы надеяться.



**ЖАНР:** Спортивный симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Canal+ Multimedia  
**РАЗРАБОТЧИК:** Canal+ Multimedia  
**ДАТА ВЫХОДА:** март 1999 г.  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Cool Boarders





Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск

# MEDIEVIL



PlayStation



## FIFA 99

ЖАНР: Спортивный симулятор  
 ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
 РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
 АЛЬТЕРНАТИВА: FIFA 98



**С**ерия спортивных игр по лицензии FIFA, ежегодно обновляемая компанией **Electronic Arts**, а если точнее — ее подразделением **EA Sports**, уже несколько лет пользуется неизменной популярностью у поклонников футбола по всему свету. И это неудивительно, учитывая, что никто не может составить в этой области конкуренцию гиганту игростроения, никто не может приблизиться к качеству ее спортивных симуляторов. Прошлогодние **FIFA 98: Road to World Cup** и **World Cup 98**, безусловно, были лучшими играми, посвященными пятнистому мячу, за всю историю. А отличия от первых представителей жанра в исполнении **EA** стали уже просто огромными. И главное — в лучшую сторону.

**FIFA 99**, успевшая уже приобрести огромную популярность среди игроков, имеет в своем основании все ту же основу, что и футбольные симуляторы этой же серии 1998 года. Но иметь основу — не значит, ничем не отличаться. Заметно, что игровой процесс подвергся некоторой доработке, и теперь мы имеем действительно новую игру серии, а не все то же самое, но с другой цифрой и увеличенным количеством команд.

Что больше всего

ценится в футболе, без чего практически невозможен успех? Правильно, комбинационность, грамотная перетасовка. А вот в ранних FIFA стремления к комбинационности не наблюдалось. В стареньком **FIFA International Soccer** и многих других играх, последовавших за ним, этого не было вообще. Пас там существовал просто для вида, на деле же использование его приводило лишь к поражениям. Да и обвести кого-либо было очень трудно. Вот игра и представляла собой бесконечную череду ударов в сторону ворот. В итоге, после длительной борьбы с этой глупостью проблема во многом была устранена. Но незамедлительно появилась проблема

новая, ярко проявившаяся в **FIFA 98**, который, несмотря на это, был

всегда великолепной игрой.

Видите ли, это

не совпадение, когда один игрок обходит половину команды и забивает гол. Такое, конечно, в жизни бывает, но не так часто, как демонстрировал нам **Road to World Cup**. Кто-то, я знаю, пытался играть как положено: пасоваться, подольше задерживать у себя мяч, не бежать вперед очертя голову, но такая тактика, такой стиль всегда был недостаточно эффективным, а уж в игре с живым оппонентом — тем более. А гол со стандартных положений в де-

вяности девяти случаях из ста, при должном умении — это как, нормально? Создать игру-симулятор, максимально приближенную к реальности очень сложно, и такие промахи встречаются весьма часто. И в очередной раз **EA Sports** взялась за исправление недостатков. И разрешила самую большую проб-



лему в игровом процессе, забыв при этом, как обычно, о многих и многих других просчетах, допустила новые ошибки.

Что же новенького подкинула нам **FIFA 99**? Половину команды обвести сейчас практически нереально. Без частых и «умных» пасов играть невозможно, если только вы не выбрали уровень сложности Amateur. В общем, все то, о чем мечтали все мы. А появление в игре новых чемпионатов, кубков и прочих наворотов принимается просто на «ура». Как хотели мы узреть в одной из **FIFA** Еврокубки, как не хватало нам их раньше, как мы хотели создавать собственные лиги, соревнования! И всего этого мы дождались! Кубок Кубков, Кубок УЕФА, Лига Чемпионов, с прошлогодним составом команд, всех этапов этих турниров, включая и квалификационный (привет Литекс!). Чемпионат России так и не появился, хотя команды из бывшего Союза все же представлены. Из игры наконец исключено первенство Малайзии, в прошлом году воспринимавшееся всеми больше как одна большая хохма. Чемпионата мира теперь в игре нет, а солидная часть сборных различных стран пропала совсем. Нет ни Украины, ни Белоруссии, ни тем более команды Мальдивских островов. Хорошо хоть Россию оставили, а то после ее «удачных» выступлений могли и ее выкинуть, что, как мне кажется, в 2000 году вполне может произойти. И поделом — нечего Исландии проигрывать. Все национальные команды помещены в раздел International, их можно использовать для создания вашего собственного первенства. Эту новую возможность, предоставленную игроку, можно восхвалять сколько угодно, пусть в ее реализации и есть некоторые просчеты. Вы лично указываете, что за вид соревнований планируете проводить, что это будет — Лига или Кубок. Потом определяете число и состав участников, этапы турнира, количество команд в



группах и матчей в play-off. Вот только клубы со сборными смешивать нельзя. Кроме всего этого существует заранее составленная Лига Мечты (Dream League), включающая в себя лучшие, по ошибочному мнению **EA Sports**, клубы мира. Ошибочно это мнение хотя бы потому, что Спартака в ней нет, а вот зато Брондбю и Гетеборг — сколько угодно. Любители игры не на время, а на счет порадуются режиму Golden Goal, предоставляющему такую возможность.

Редактор команд и игроков немного видоизменился и стал намного хуже, чем раньше. Лица игроков невыразительны, причесок хотелось бы побольше, рассмотреть отредактированного вами человека сложновато. Ко всему почему убавилось и количество доступных характеристик, многие фамилии не влезают в отведенную графу. Зато интереснее теперь создавать форму для команды, появился новый дизайн одежки, более гибкие возможности для ее изменения. Но с геймпада все это делать очень неудобно.

Вообще, управление и интерфейс всегда

были реализованы в **FIFA** весьма посредственно, чтобы не сказать больше. А нынче стало еще хуже. Оформление игровых окон серо и некрасиво. Управление очень, но просто очень тормозит — на PC было и то лучше. Привожу по этому поводу случай из жизни. Играем мы как-то в **FIFA 99**. Мой игрок после великолепного паса обыгрывает защиту и вратаря (не сам по себе, а с моей помощью) и оказывается

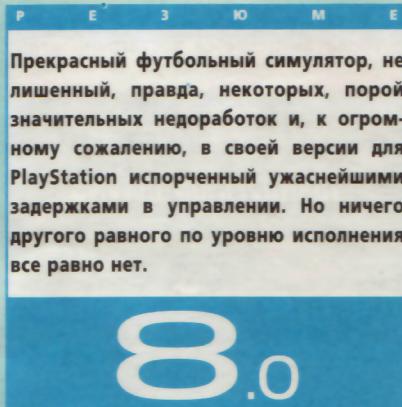
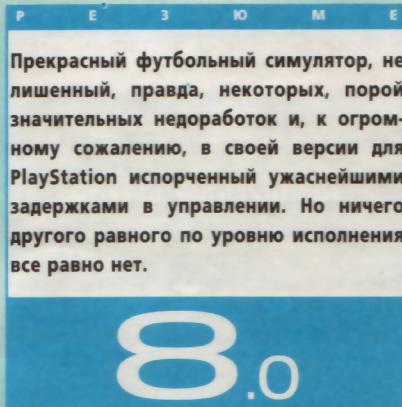
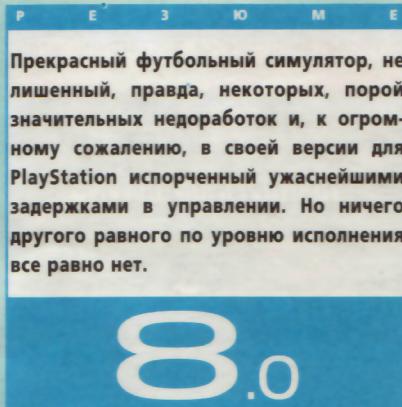
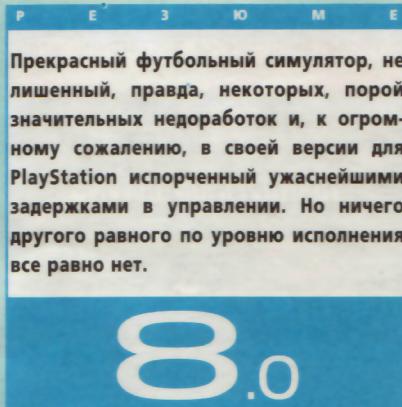
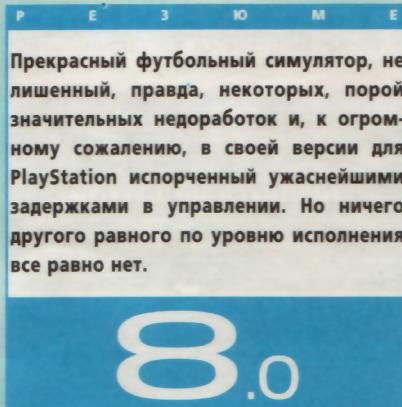
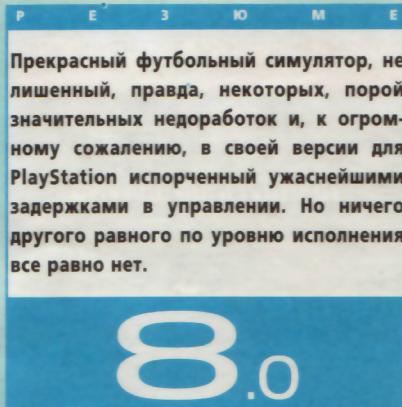
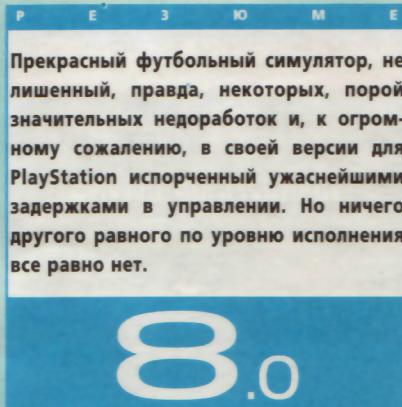
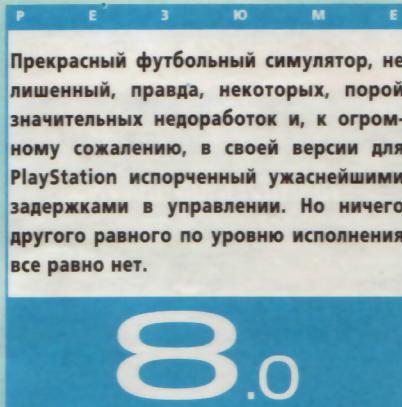
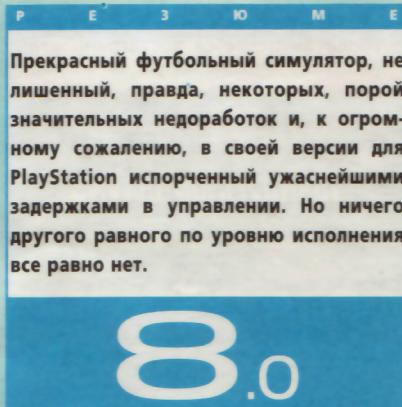
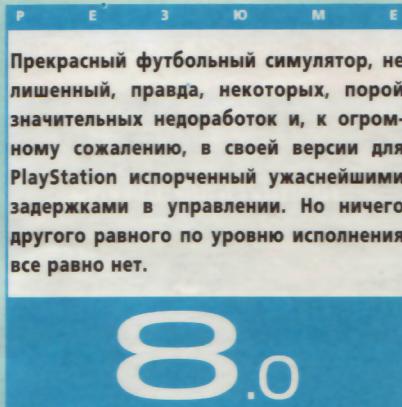
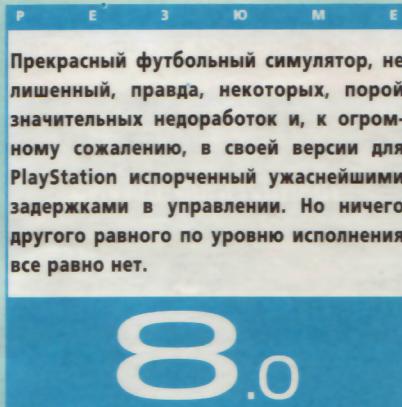
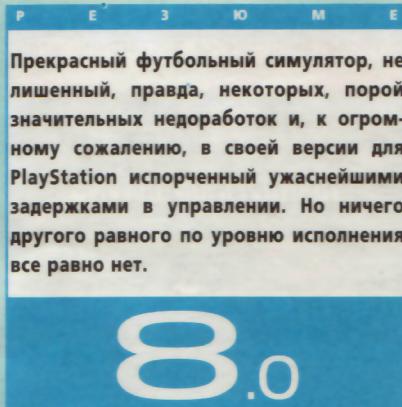
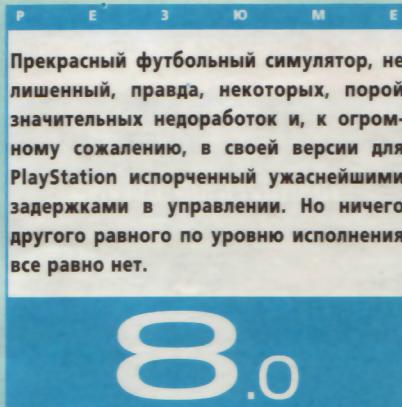
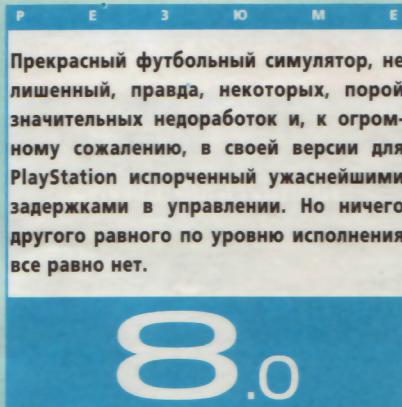
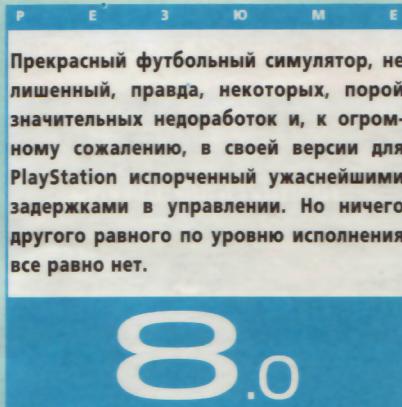
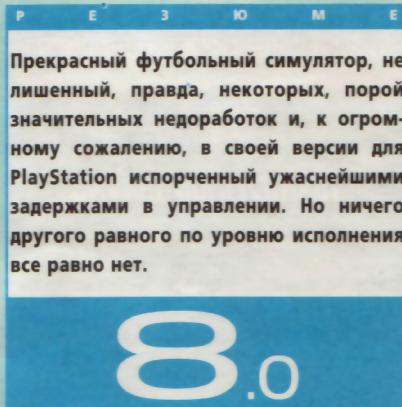
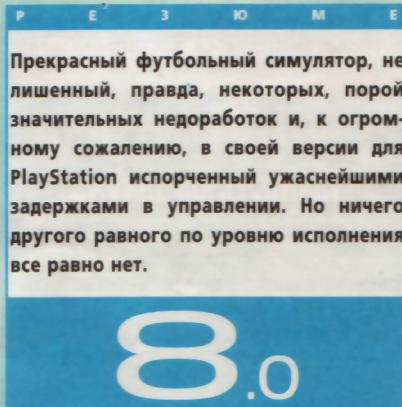
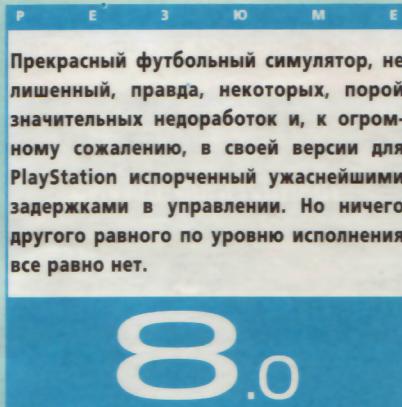
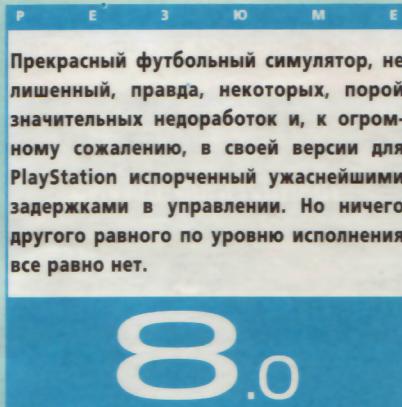
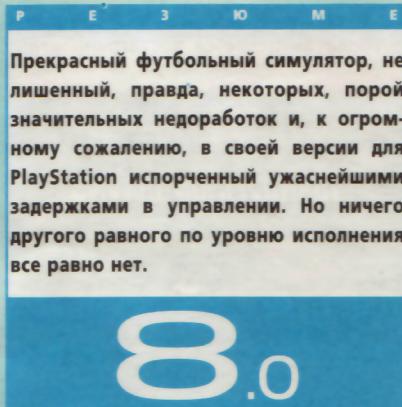
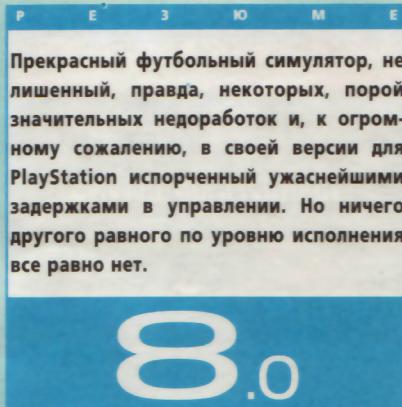
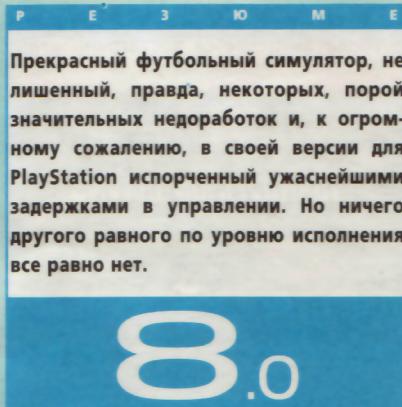
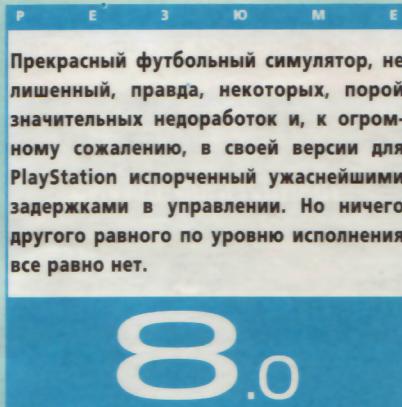
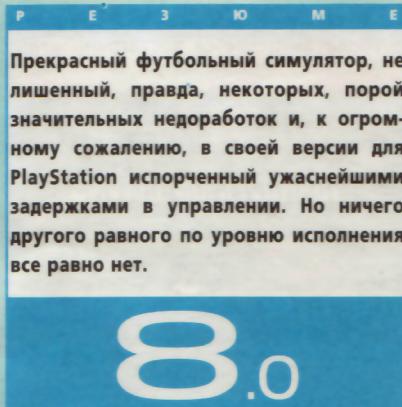
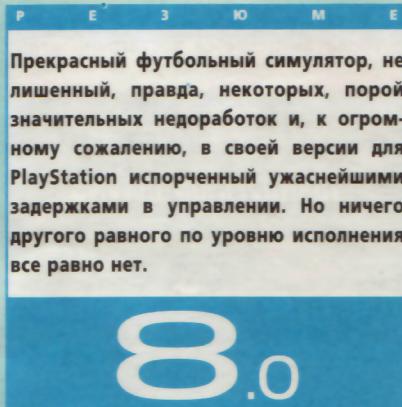
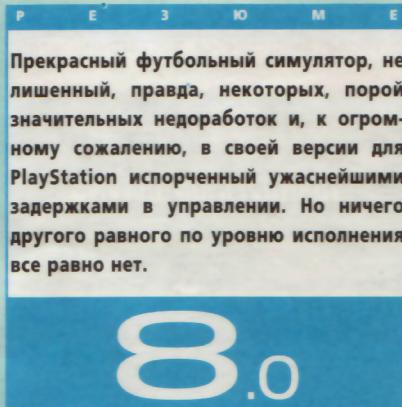
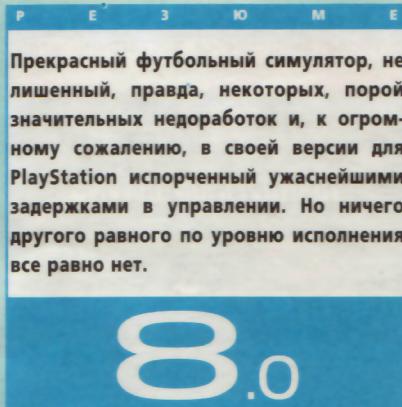
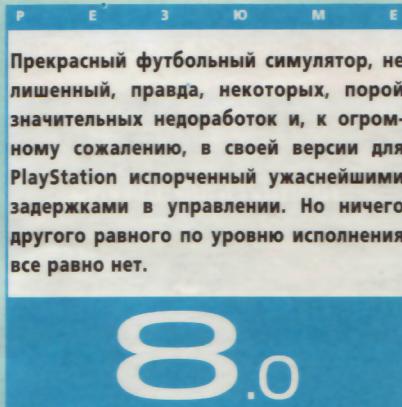
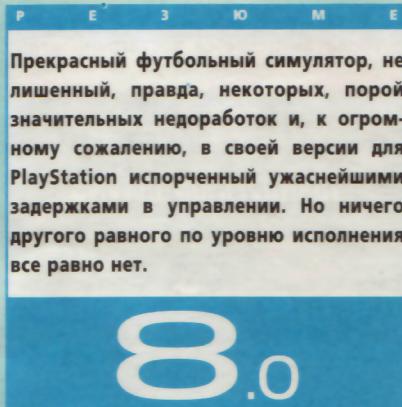
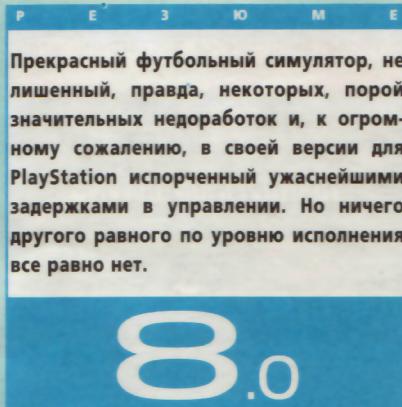
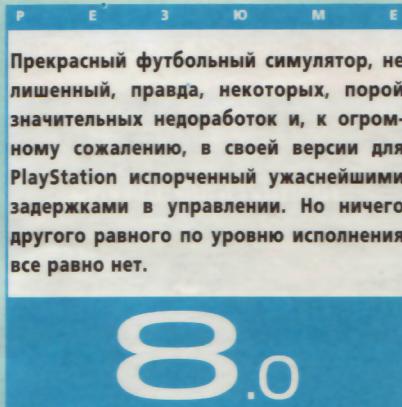
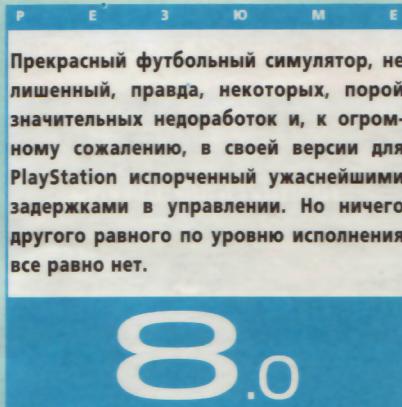
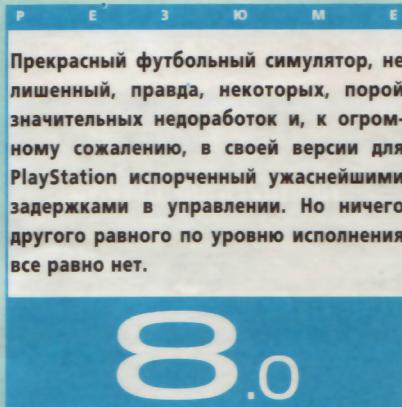
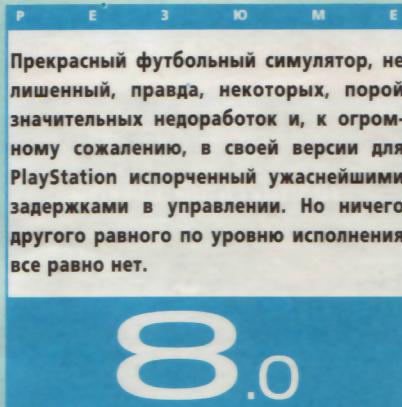
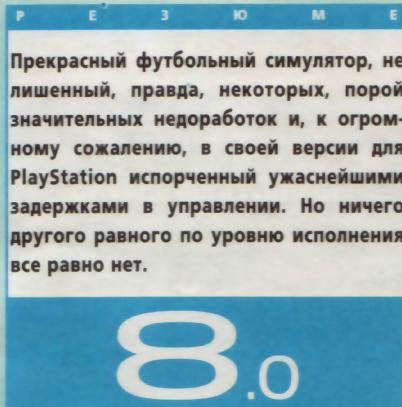
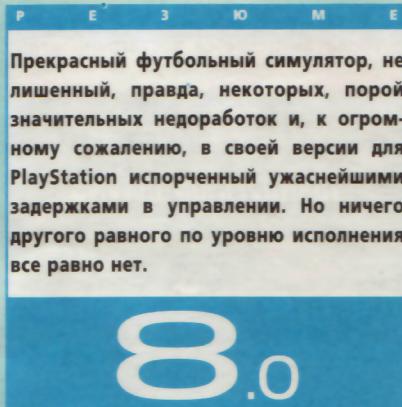
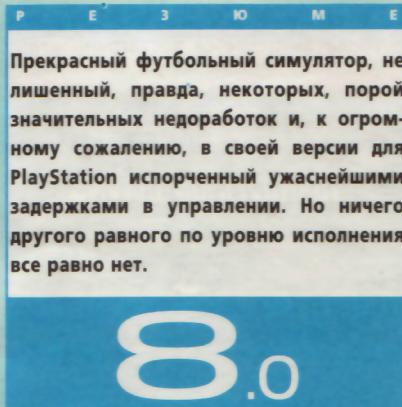
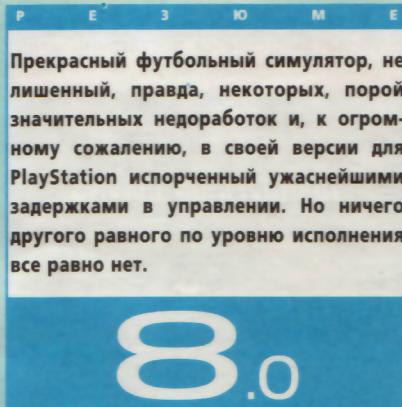
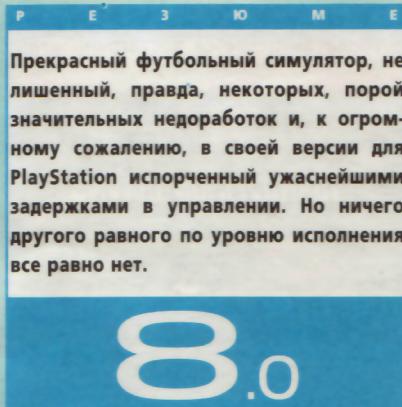
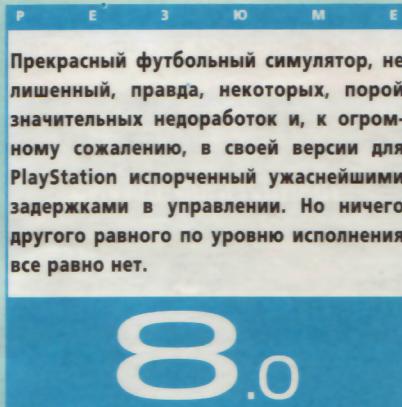
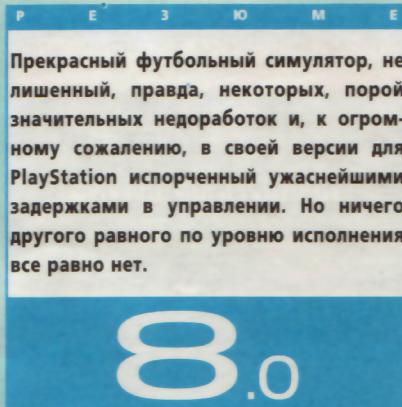
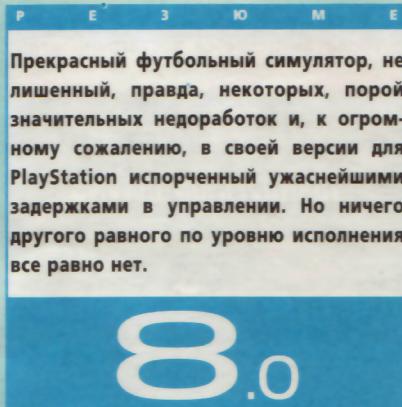
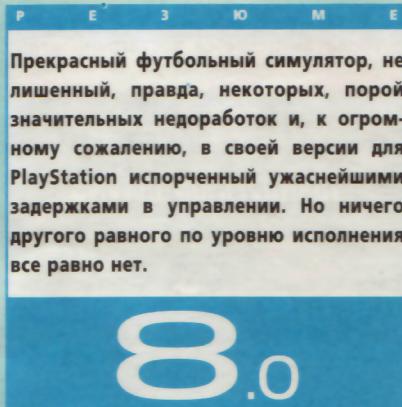
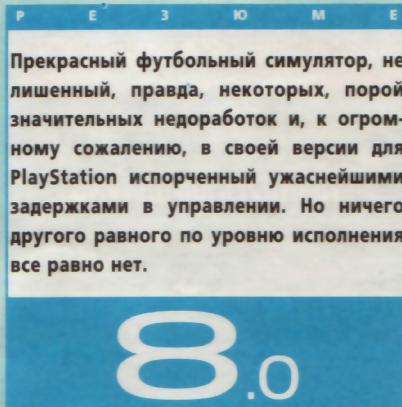
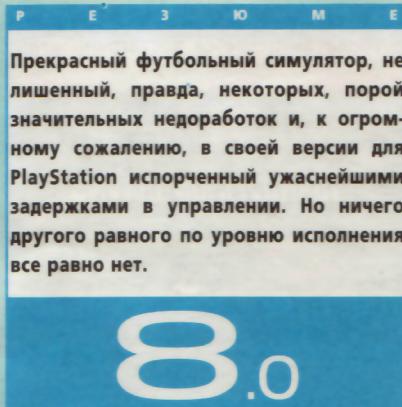
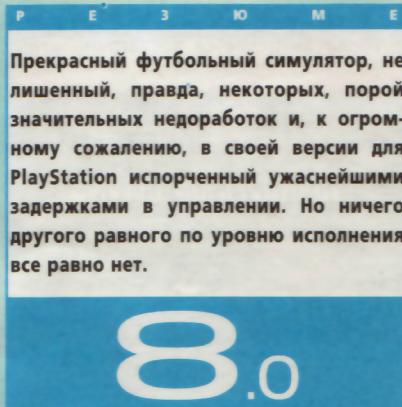
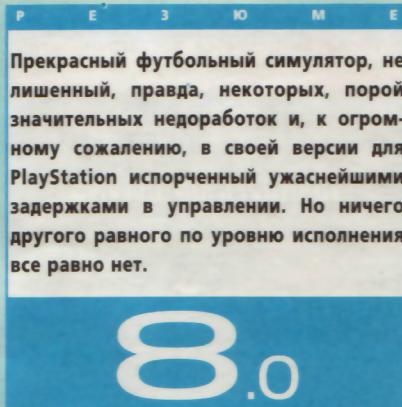
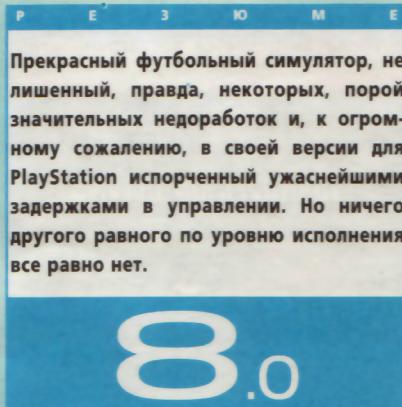
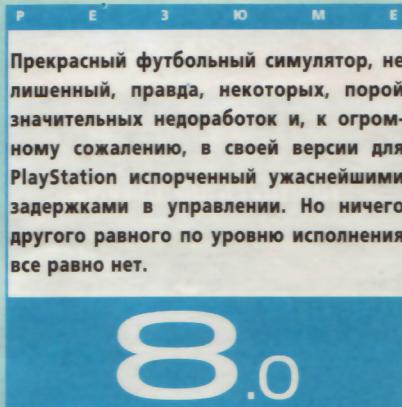
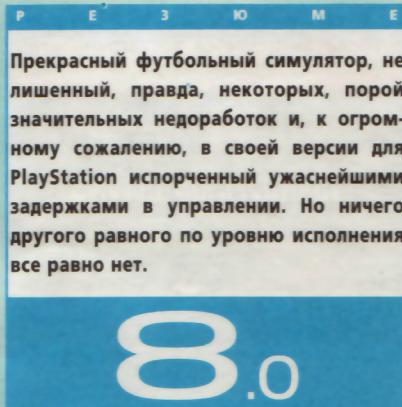
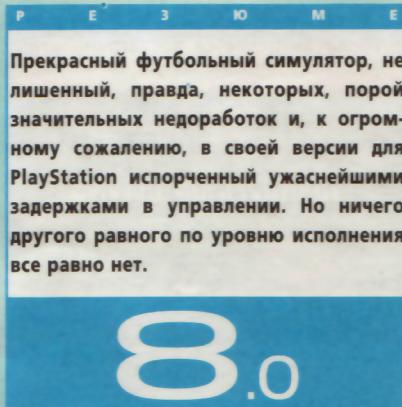
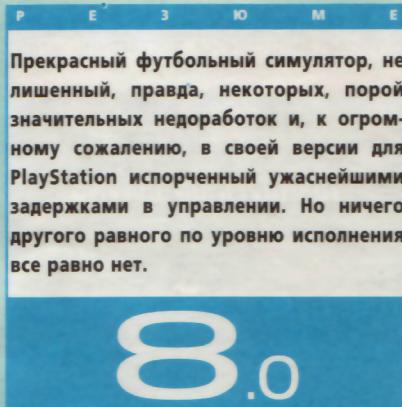
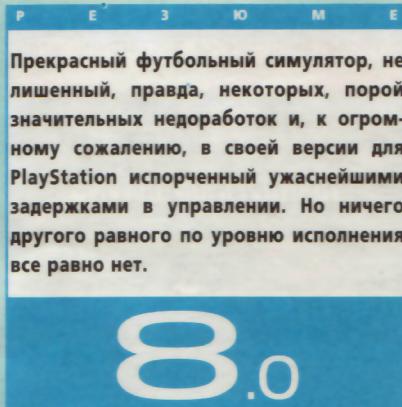
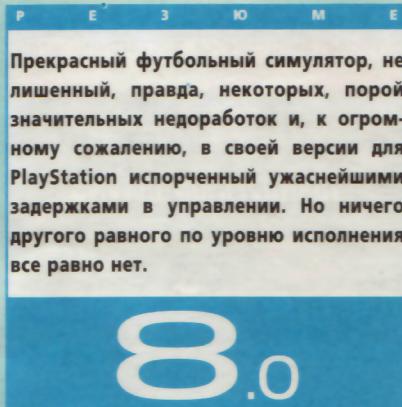
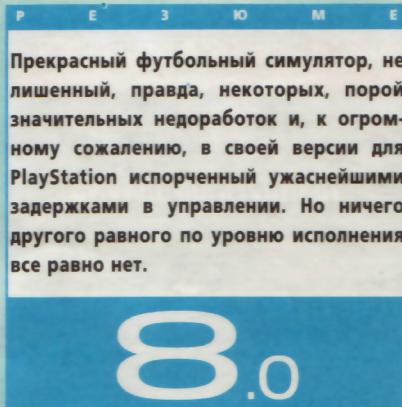
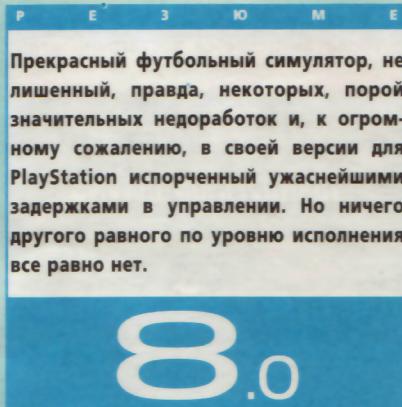
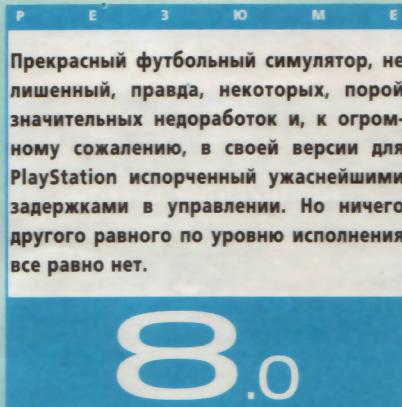
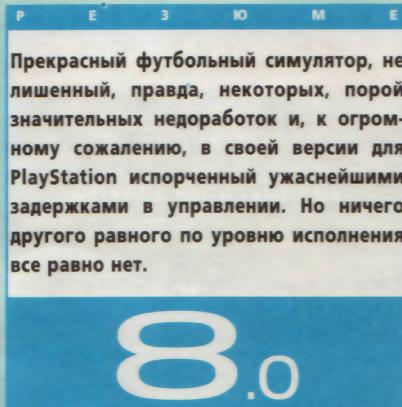
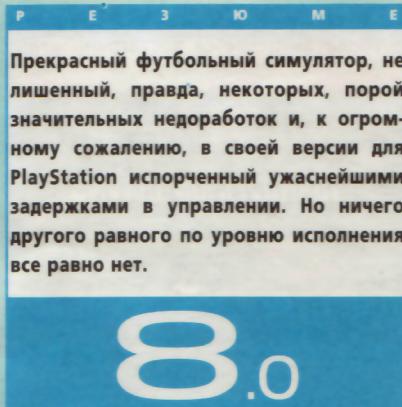
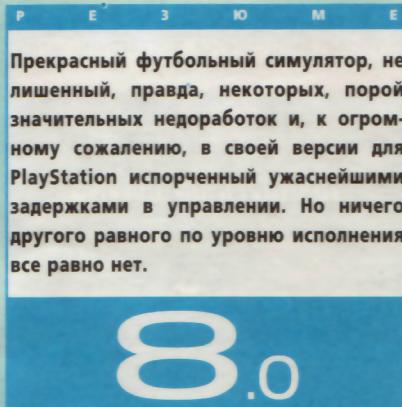
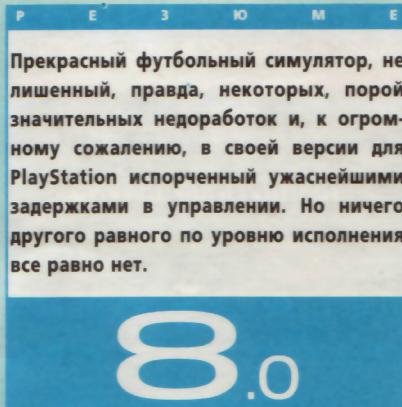
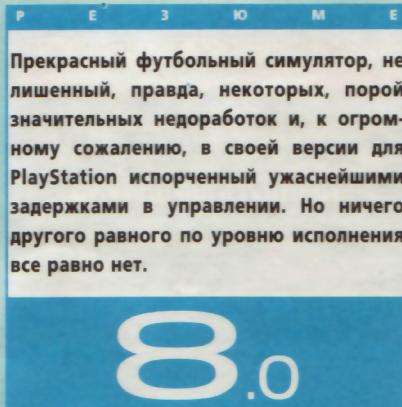
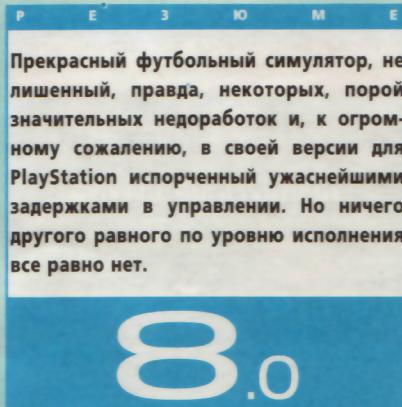
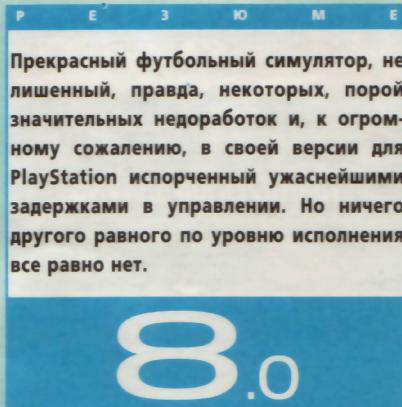
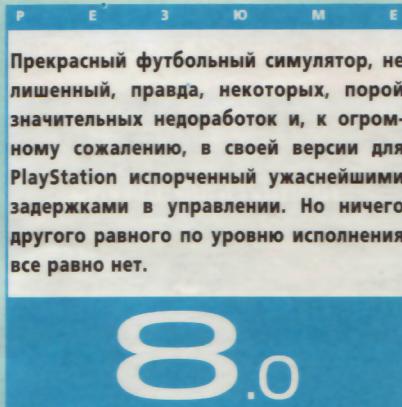
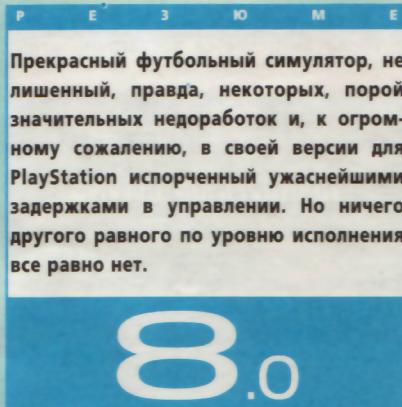
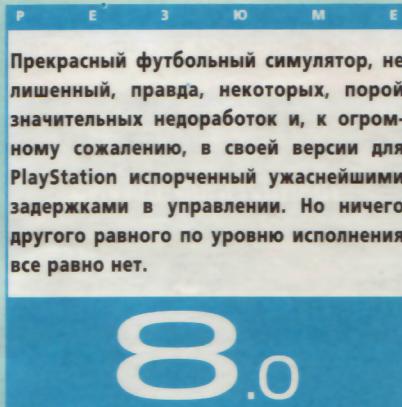
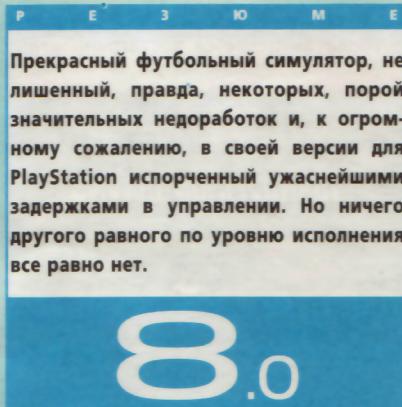
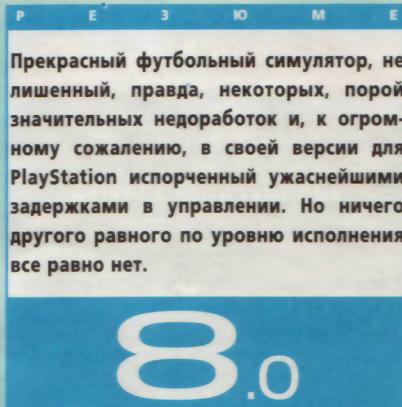
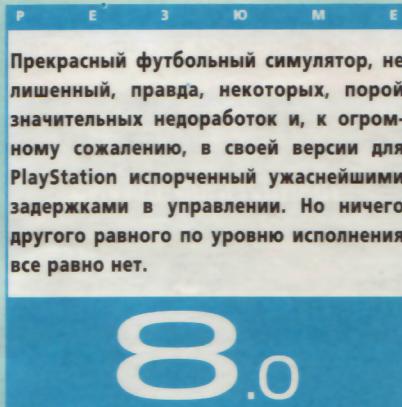
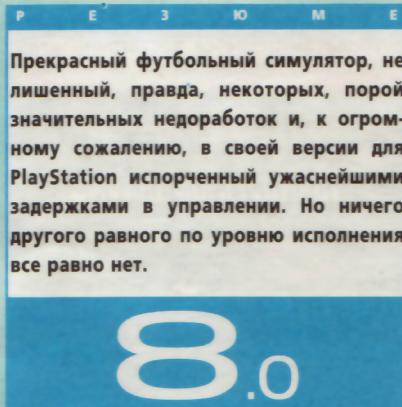
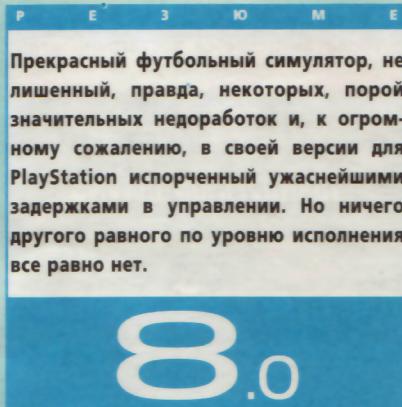
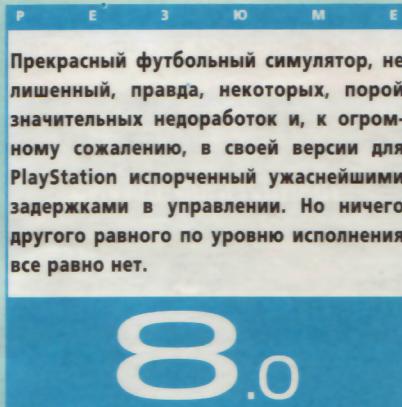
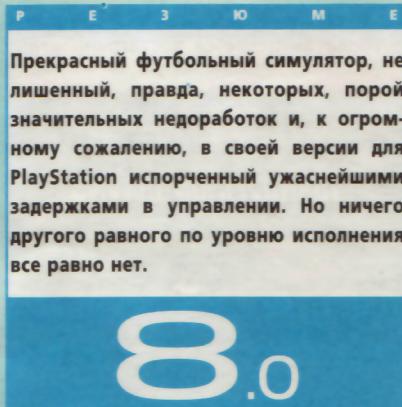
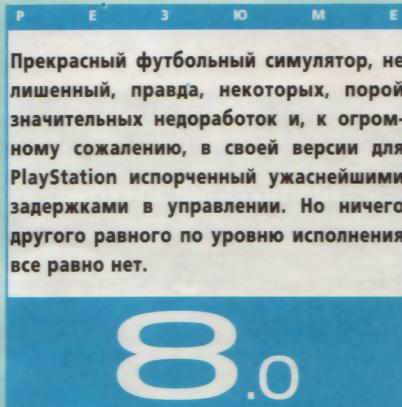
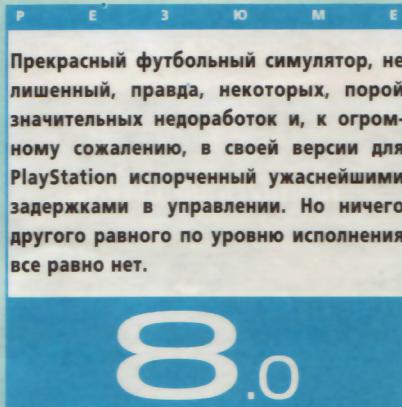
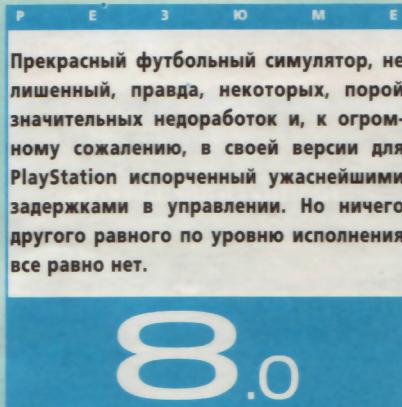
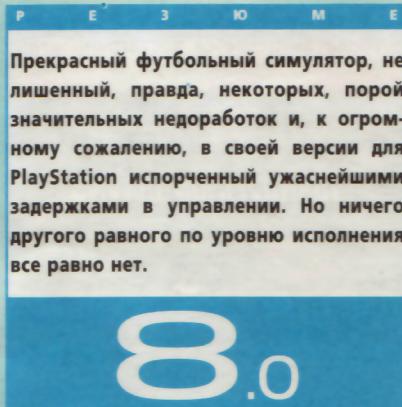
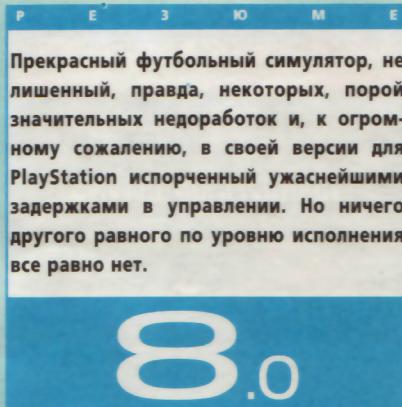
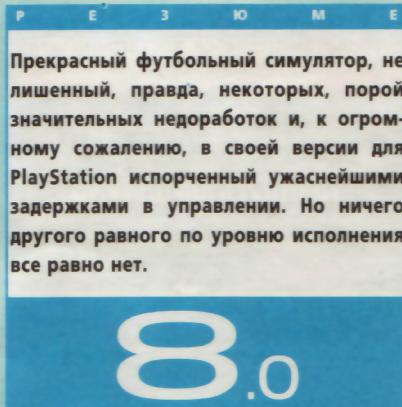
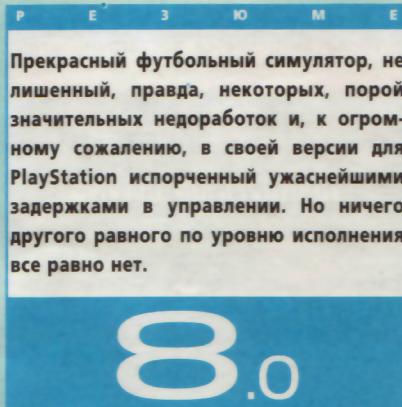
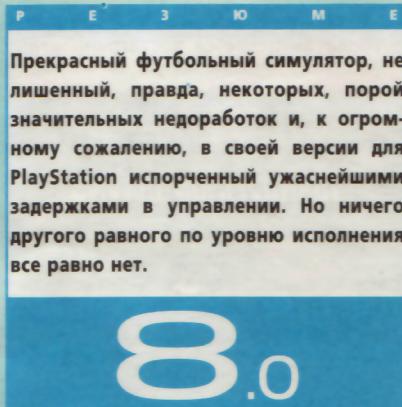
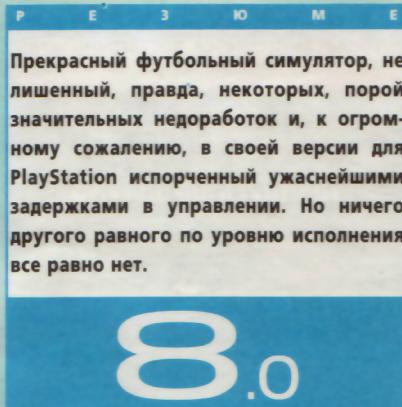
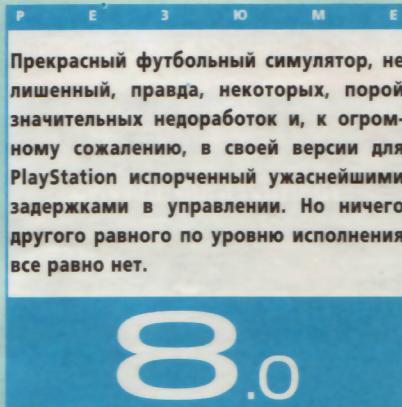
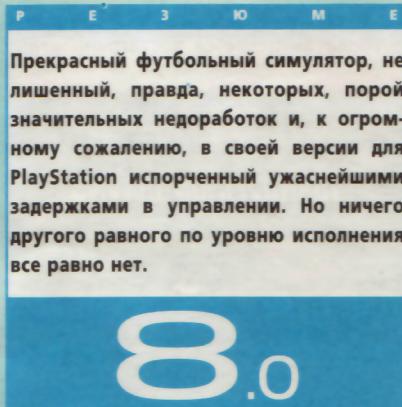
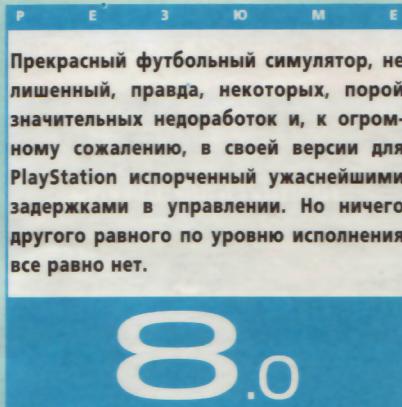
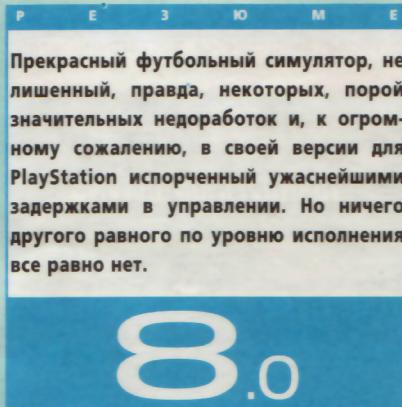
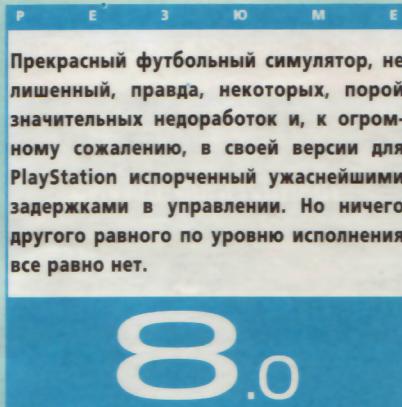
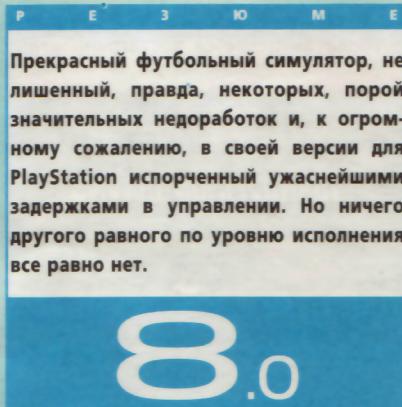
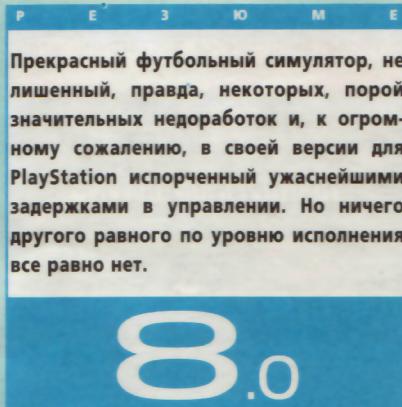
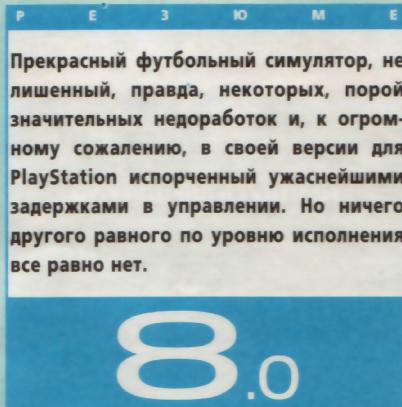
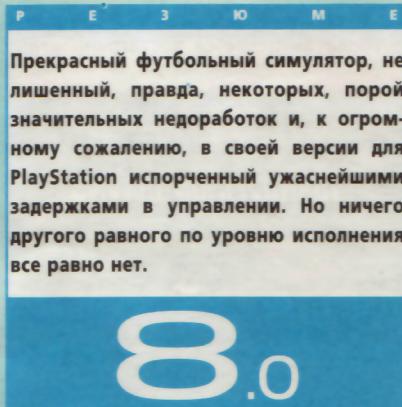
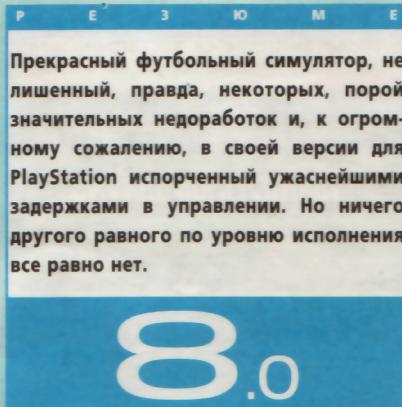
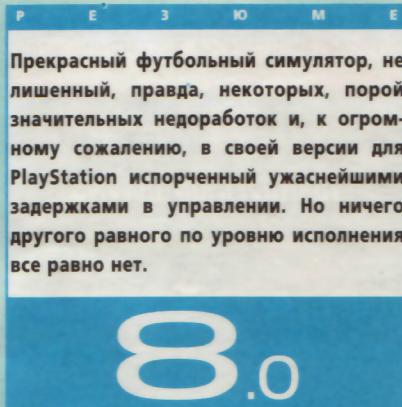
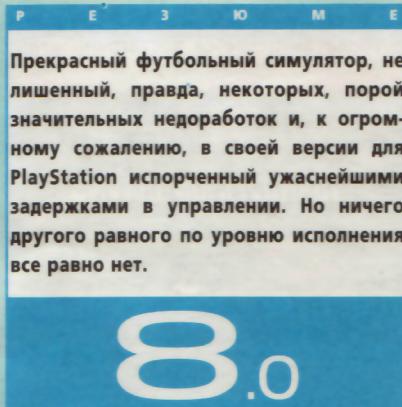
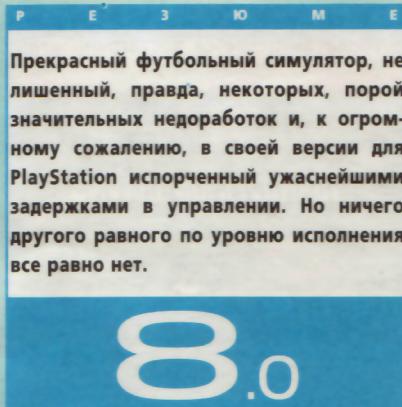
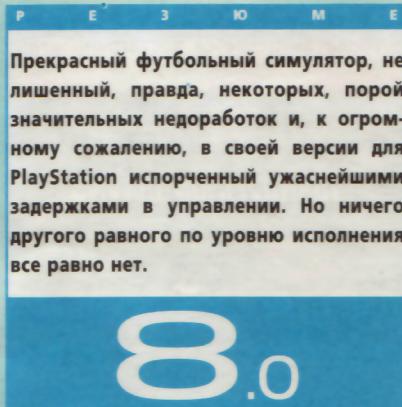
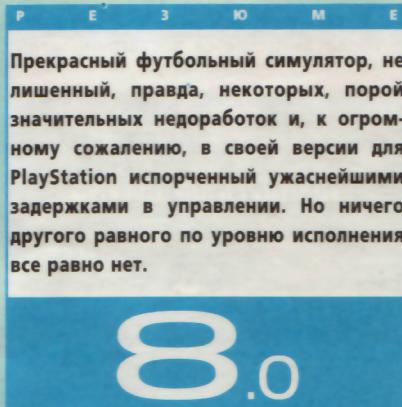
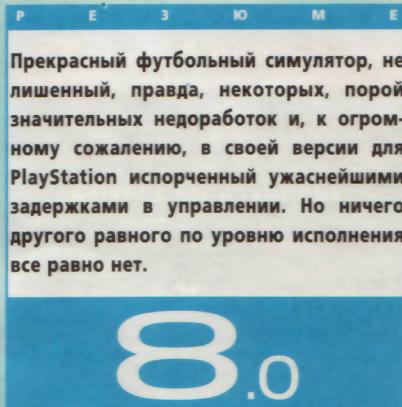
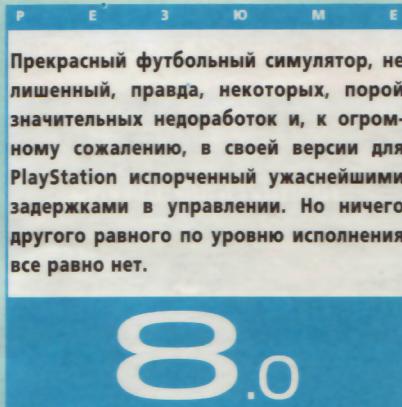
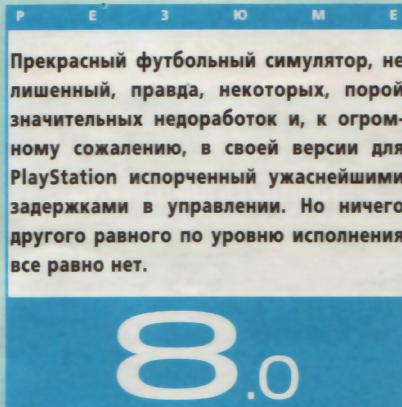
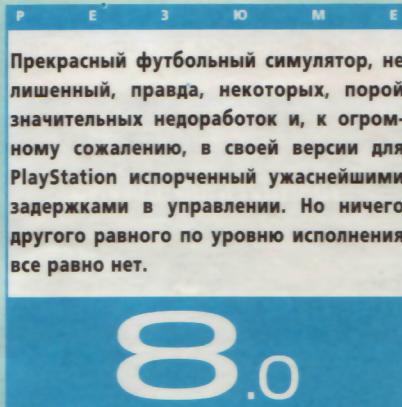
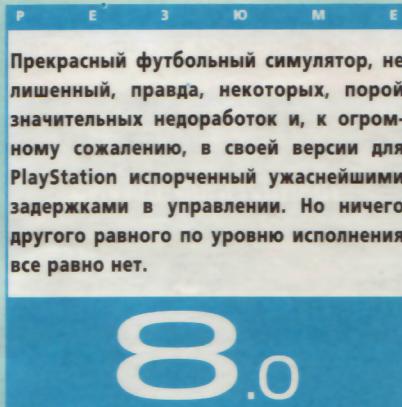
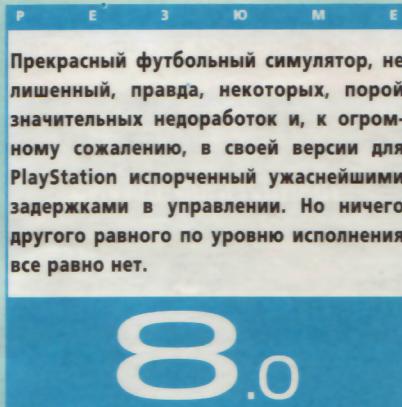
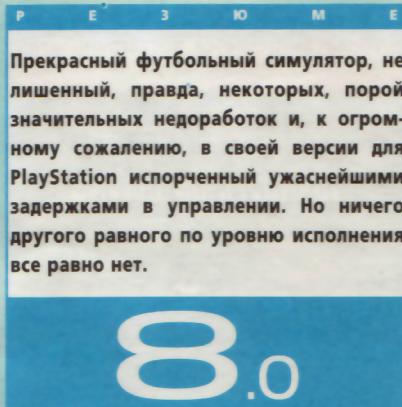
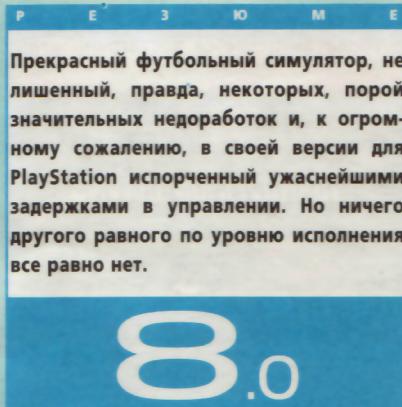
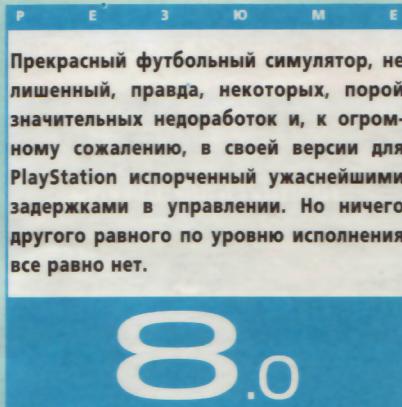
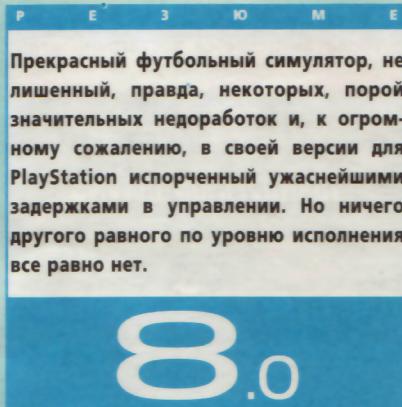
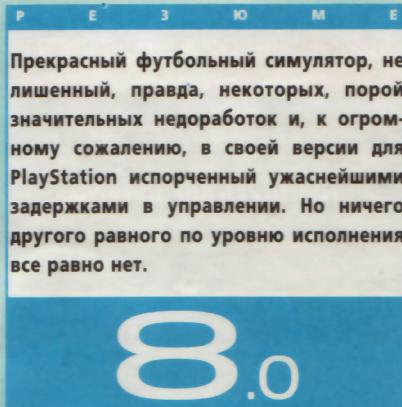
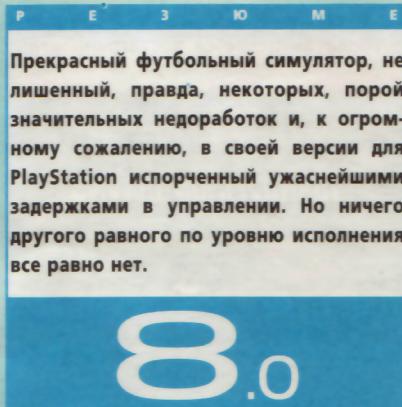
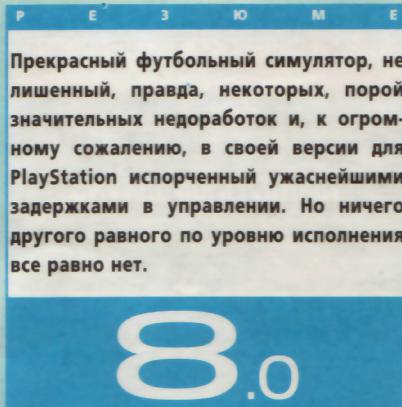
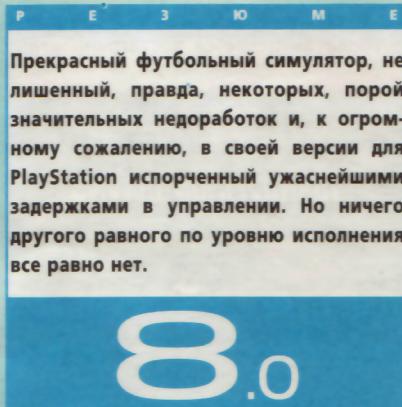
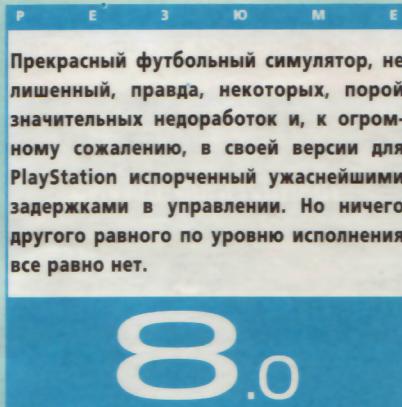
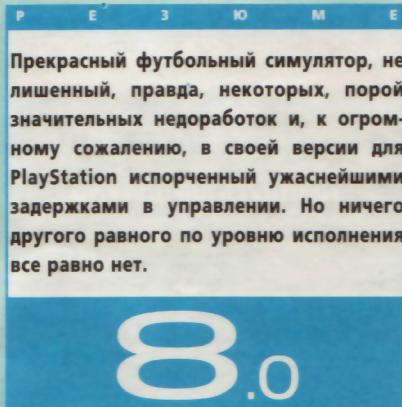
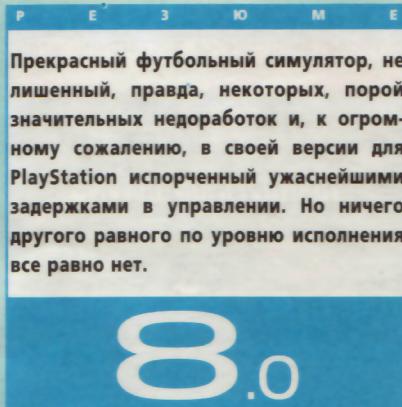
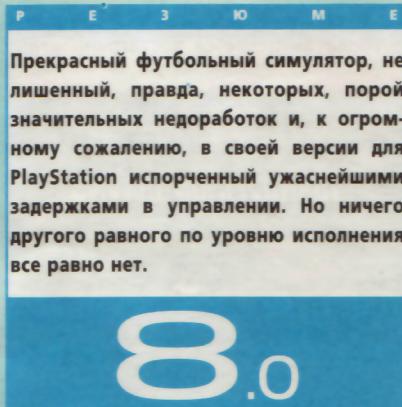
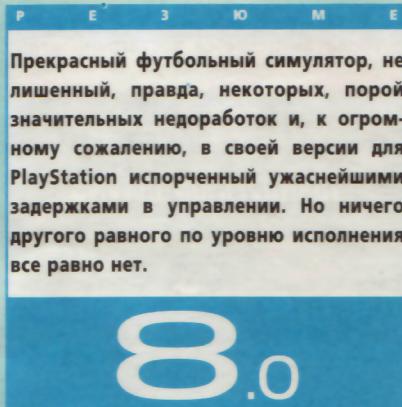
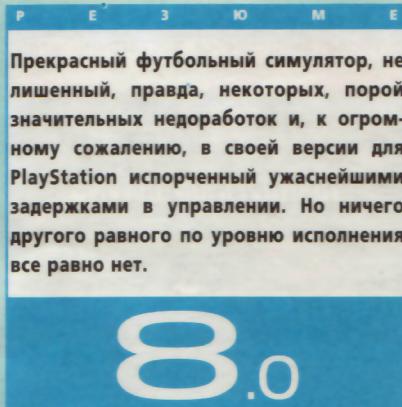
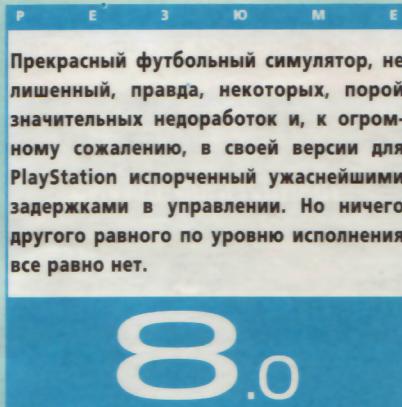
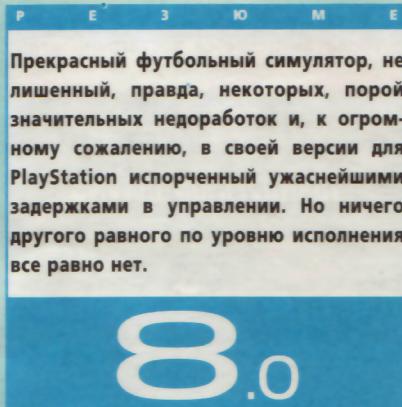
перед пустыми воротами. Жму удар. Жму еще раз — реакции никакой. В общей сложности на кнопку я надавил раз восьмь, пока вратарь противника не прекратил мучения, забрав у меня мяч. Кто-то скажет: «Если удар не бьется — надо в ворота бежать!» Да, надо, но вроде как расчитываешь на удар, а тут такое — что ж теперь постоянно в ворота забегать из-за того, что у кого-то из разработчиков руки кривые?! Да и от такого «отзывчивого» управления как-то даже опешиваешь, и не сразу получается оправиться. Уверен, этот аспект игры попортит вам нервы больше, чем родители, отгоняющие от приставки. И опять об игровом процессе. Без пасов играть нельзя — факт. Хорошо, играем именно так. И это правильно. После долгих часов (а иногда и раньше) приходит опыт и вырабатывается определенная система игры, после чего игрок только ее и использует, доходя в этом уже до нечеловеческого автоматизма. В итоге где-то 80 процентов всех забитых в игре голов похожи друг на друга, как братья-близнецы. Не буду расписывать всю эту тактику, скажу только, что основана она на пасах с фланга в штрафную площадь, для чего желательно иметь в нападении 3 или 4 человека. Мы этого хотели? А ведь минусы на этом не кончаются, в игре предостаточно многих других досадных недоработок, правда, в большинстве своем уже по мелочи.

Но не забывайте, что **FIFA 99** также имеет и массу положительных качеств и приобрести ее действительно стоит. Да и несмотря на свои вопиющие недостатки, она понравится всем, кроме спортофобов. Временами скорее всего будет мучить ностальгия по почти уже отжившим свое, поднадоевшим, но во многом более качественным и привлекательным **FIFA 98** и **World Cup 98**, но новые времена на дворе и, соответственно, новые игры. Исправления же всех недочетов, в очередной раз придется ждать еще год, до **FIFA 2000**.

Р Е З Ю М Е

Прекрасный футбольный симулятор, не лишенный, правда, некоторых, порой значительных недоработок и, к огромному сожалению, в своей версии для PlayStation испорченный ужаснейшими задержками в управлении. Но ничего другого равного по уровню исполнения все равно нет.

8.0



# NFL Xtreme

**В** прошлом веке в Англии была изобретена и позже популяризована некая спортивная игра, выросшая из жестокого футбола тех времен. По имени места рождения, небольшого городка, ей присвоили название «rugby». Получив хорошее распространение в Старом Свете, регби перебралось за океан, где и подверглось изменению и опошлению, перестроилось под вкусы примитивных американцев и получило название football. На то, что на Туманном Альбионе существовал и другой, настоящий football, им было как-то наплевать, тем более что «ножной мяч» они по природе своей не очень уважали и даже придумали для его обозначения словечко «soccer».

На данный момент американский футбол, как называем его мы, является наиболее популярным видом спорта в североамериканских штатах, наравне с кретинским бейсболом. И уже давно стал своеобразным шоу, как и еще одно американское чудовище — wrestling. Шлемы, огромное количество щитков по всему телу и прочая мишура, без которой прекрасно обходятся регбисты, украшает каждого игрока-футболиста, придавая ему внушительный вид в глазах толстых пожирателей попкорна. Получив, по сути, статус национального вида спорта, национальной гордости великой страны без истории и культуры, американский футбол все-равно остался извращенным регби, просто более раскрученным, немного дополненным и красиво поданным законо-послушным идиотам, в трасах со звездочками и полосочками, только и ждущим, когда на экране прямоугольного ящика кто-нибудь кого-нибудь больно ударит, покалечит, а еще лучше убьет. Знаем мы, чего стоят все их национальные гордости! Вы не поверите, но самое глобальное



отличие американского футбола от регби — разрешенная американцами атака не владеющего мячом игрока!

Несмотря на все, этот вид спорта симпатичен многим людям и за пределами Америки, и даже обитателям нашей страны, для которых он так и остается экзотикой. Случай трансляций матчей регулярного чемпионата NFL (National Football League), а уж тем более матчи российских команд по центральному телевидению можно пересчитать по пальцам. И только не так давно по одному из наших совдеповских спутниковых каналов, а именно по (место для рекламы) начался показ всего этого буйства. Честно говоря, автор этой статьи также испытывает некоторый нездоровский интерес к импортному футбольчику, и скрывать тут нечего. Действительно забавно наблюдать (сидя с пакетом ЕДы) за тем, как здоровые мужики с поролоновыми (в большинстве своем) мозгами бегают с дефектным дынеобразным мячиком по разлинованному полю, да еще при этом друг друга бодают! Просто зашибись!

Само собой, на тему американского футбола выпускается достаточно игро-

**ЖАНР:** Спортивный симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** SCEA  
**РАЗРАБОТЧИК:** 989 Sports  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** нет

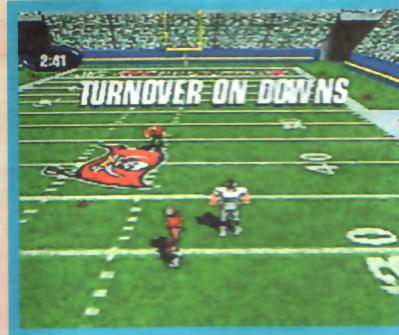
вых продуктов, имеющих бешеный спрос в Штатах. Похоже, этой публике все-равно, что это за виртуальный футбол, от какого производителя и все такое. Главное, что в названии есть три заветные буквы — я имею в виду не ту пошлость, о которой вы подумали, а аббревиатуру NFL. А уж на вторую часть названия, похоже, не смотрят никто: **Blitz**, **Gameday** или **Madden** — не все ли, в конце концов, равно?

Зная, что выход еще одной спортивной игры по лицензии NFL не пройдет незамеченным и свои деньги компания-производитель заработка, 989 Studios пришла к выводу, что ее творение, **NFL Xtreme**, — это именно то, чего всем нам (особенно любителям попкорна) не хватает. Теперь вот сиди и рассказывай нам о том, что тут всякие насоздавали!

В принципе, играть в **NFL Xtreme** можно. Особенно если серьезно изучить правила, их реализацию в игре, понять как осуществляется управление, не замечать недоработки в графике и нормально переносить не самую удобную камеру. Вот, собственно, и все. А так вроде как очень даже ничего, несмотря даже на то, что **NFL Xtreme** — это **989 Studios**, а **989 Studios** — это **Blasto**.

Зная, что многие даже приблизительно не представляют себе правила игры в регби и американский футбол, постараюсь хотя бы немного прояснить ситуацию и приблизительно объяснить, что от вас требуется.

Поле для игры расчерчено на ярды (ярд=91 см). С обоих концов поля находится зона touchdown'a и ворота, совершенно не похожие на футбольные, возывающиеся над всей площадкой. Зарубить очки можно разными путями. Основная цель, конечно — занести touchdown, то есть пересечь с мячом послед-





нюю линию, последний ярд поля. Также существует гол с поля, когда «дыня» становится на землю под удар набегающему игроку, после чего летит в ворота. Или мимо ворот. За touchdown команда получает сразу шесть очков, за гол с поля — одно. Есть и другие, дополнительные правила, позволяющие добавить парочку-тройку очков в копилку, вроде взятия в коробочку quarterback'a, но это надо лезть дальше и разбираться со всеми наворотами правил — если вас это заинтересовало займитесь этим вплотную, а я все же попробую рассказать собственно об игре.

Передвижение по площадке, пасы и т. д. осуществляются до тех пор, пока игрок, владеющий мячом, не остановлен, свален, сбит с ног, затоптан противниками. В этом случае происходит розыгрыш мяча на том ярде, где прорыв был остановлен. Иногда мяч получается вообще перехватить. Но это случается нечасто, так что большая часть игры всегда проходит в перебежках и последующей общей свалке, медленному передвижению по ярдам. Если вы после определенного количества попыток так и не занесли touchdown — мяч переходит к противоположной команде, и теперь уже вам придется сбивать ее нападающих и отбирать мячи.

**NFL Xtreme** — игра именно об этом. Но вот разобраться в ней русскому человеку сложновато. Даже кое-как разбираясь в правилах, вы встретитесь со столькими

неясными и непонятными моментами, что становится просто страшно. Большие любители своей игры, американцы из **989 Studios**, работавшие над игрой, предлагают вам по полной программе руководить командой, после каждого розыгрыша мяча выбрасывают вас в специальный экранчик, где предстоит выбрать вашу стратегию, расположения игроков и прочее. Все это довольно заморочено, а потому иногда бесит. Уп-

ольничек, запускающий мяч соответствующему игроку. Только пока вы будете тыкать разные кнопки, противник вафли просушивать не будет, а кинется на вас, и зачастую все ваши перепасовки накрываются. Может, правда, побежать и сам разыгрывающий игрок, желательно ускорившись (ускорение помещено на один из шифтов), уклоняясь с помощью различных фингров от противника, вот только далеко вы так не убежите. Многое, конечно, зависит и от уровня искусственного интеллекта, выставленного вами в опциях: пока не научитесь кое-как играть на novice, выше переходить не советую — порвут в клочья.

Графически **NFL Xtreme** выглядит довольно средненько, хотя и не отвратно. Смех вызывают разве что деревянные прямоугольные ступни игроков. Опций не особенно много, но вполне достаточно. Есть даже и редактор игроков — создайте, если хотите, себя. Постоянно ведутся записи рекордов по различным дисциплинам: длина паса, преодоленные на поле ярды и так далее. Режимы игры — стандартные season, playoffs и exhibition. **NFL Xtreme** — на самом деле симулятор более или менее неплохой, только вот многим непонятный в силу известных причин. К тому же местами недоработанный и не с самым удачным управлением. Но разобраться в нем будет интересно. Хотя рекомендовать его всем не имеем морального права.



рavление вашими подопечными реализовано не совсем стандартно, видимо, для того, чтобы выпендриться перед другими. Пас отдать — иногда целая проблема. Надо нажать на особую кнопочку, тогда выделяются три игрока, доступных для принятия паса, каждому из них присвоена своя кнопка на геймпаде, а после, все еще удерживая основную кнопочку, вы тянетесь нажать какой-нибудь треу-

5.5

далеко не самый лучший симулятор американского футбола, рассчитанный исключительно на поклонников этого вида спорта. Если вы таковым являетесь и прекрасно разбираетесь в его тонкостях — можете попробовать **NFL Xtreme**, но даже в этом случае, боюсь, большого удовольствия от игры вы не испытаете.



## NHL 99

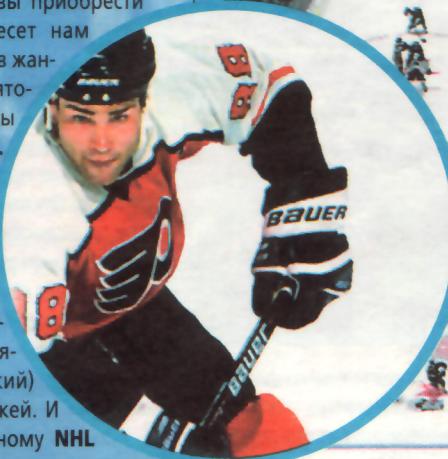
ЖАНР: Спортивный симулятор  
 ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
 РАЗРАБОТЧИК: EA Sports  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
 АЛЬТЕРНАТИВА: NHL Faceoff

Серии спортивных игр **NHL** и **FIFA**, безусловно, являются самыми ожидаемыми и обожаемыми творениями из целой волны ежегодных продуктов **EA Sports** для большинства жителей нашей страны. Даже популярная **NBA** не может приблизиться к этим настолько любимым у нас симуляторам данных видов спорта, практически ставших для нас национальными. Мы так же любим футбол, как и до поражения Исландии, и эта любовь передается девяносто девятой **FIFA** со всеми ее недостатками. Кстати, обзор по ней ищите в этом же номере «Official PlayStation Россия» (если еще его не нашли). И мы так же любим хоккей, как и в уже ушедшие времена полной гегемонии наших ледовых дружин на мировых первенствах и Олимпийских играх. И готовы приобрести все новое, что принесет нам **Electronic Arts**, лидер в жанре спортивных симуляторов. Пусть американцы ждут свой **Madden NFL** и очередной бейсбол, пусть кто-то визжит от радости, получая возможность закатывать мячики в лунки в **PGA** — нам это не нужно, мы любим настоящий (не американский) футбол и хороший хоккей. И вот на смену прекрасному **NHL 98** приходит обновленная и дополненная его версия — **NHL 99**.

Именно так — обновленной версией — и хочется назвать вышедшую, как обычно, в конце прошлого года новую игру из великой и могучей серии **NHL**. Дело в том, что каких-то особых, резких и заметных изменений ни в игровом процессе, ни вообще сделано не было, в отличие от той же **FIFA 99**, ощутимо отличающейся от своих девяносто восьмых

предшественников. Естественно, в игре учтены все переходы игроков и все перестановки и изменения в Лиге. К примеру, Los Angeles Kings выступает, как и в жизни, с новой эмблемой, появилась совсем свежая команда Nashville Predators, ну и все в том же духе.

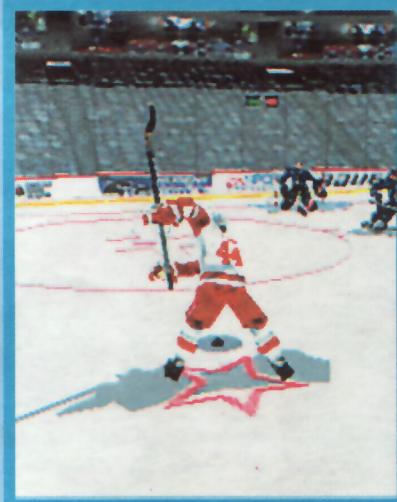
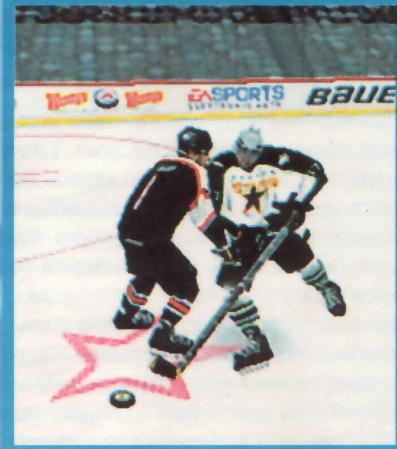
Как и ранее, наравне с североамериканскими клубами, командами конференций (Western и Eastern) и лиги в целом в игре присутствуют и олимпийские сборные самых различных стран, имевших счастье попасть в Нагано. То есть здесь и мы, Россия, и запомнившаяся своим ярким выступлением на турнире Белоруссия, и далеко не самый слабый



(квалификационный турнир прошел же!) Казахстан. Перед каждым матчем с участием какой-либо из международных команд исполняется гимн, что создает как нельзя лучшую атмосферу для предстоящего матча.

Первенство среди сборных вам, естественно, тоже доступно, и теперь остается только ждать в одной из следующих **NHL** национальных чемпионатов различных стран, к североамериканской лиге отношения не имеющих. А что, тенденция к этому и ведет.

Пока же буржуйский чемпионат, вынесенный в название, занимает, само собой, основное место в игре, и в него мы тоже будем играть. Интересно потому что. Для наибольшей реалистичности и



наибольшего удовольствия рекомендуется поиграть в Season, в котором предстоит провести матчи со всеми командами и по итогам пройти в Playoffs. Эти самые Playoffs можно выбрать вообще-то сразу, с ходу и не мучиться долгое время за приставкой, играя все матчи подряд. Но мы-то с вами играем, для того чтобы насладиться игрой в полной мере, а не посмотреть, как уже через полчасика (ну не через полчасика, а поболее) ваша команда тискает в руках

те, менять лишь статистические данные — необходимо двигаться вперед, а у EA Sports порой это движение какое-то вялое и немощное. Оставим пока на болевшую тему и вернемся к нашему описанию.

У себя за океаном американцы пытаются превратить все, что можно в шоу, в развлечаловку. Вот одной из немаловажных составляющих хоккея, в их видении, являются ледовые побоища, драки на льду. Это — зрелище, и потому ни один рефери не остановит начавшуюся потасовку, предоставит толпе возможность брызгать слюной и биться в истерике, достигать нирваны, наблюдая за тузящими друг друга игроками. Ну а если уже и вратари откинули в стороны клюшки (а выдумали, коньки?) и вот-вот присоединят-



но серьезно портящей впечатление от игры вещи.

По сравнению с прошлой игрой серии улучшилась детализация и анимация хоккеистов, смотреть на которых стало приятнее. Но вот пойдя на такие улучшения, разработчики не смогли добиться от игры должной скорости, и количество fps (кадров в секунду) подчас очень мало. Посмотрите поединки — там все

видно как нельзя более отчетливо: движения заторможены и выглядят отвратительно.

А дерганый (должен быть замедленным) replay иногда просто приводит в неописуемый ужас. Только представьте себе, насколько это противно.

Вот и смотрите, что мы получили. Получили очень интересную игру с прекрасным, хотя и не намного улучшен-

ным игровым процессом (но и не ухудшенным). Получили новые команды, новый уровень сложности beginner, для людей, у которых руки не оттуда растут, или же для маленьких детей. С нами остались все те же привычные режимы игры, включая пробивание буллитов, редакторы игроков и команд. Но зато ко всему этому коробу мы ограбили и низкую частоту кадров, способную смазать все представление об игре. Но играть можно, а любителям хоккея даже нужно. Это NHL 99, а серия хоккейных симуляторов от Electronic Arts никогда не была плохой.



кубок. Нет, давайте выведем команду из низов к вершинам турнирной таблицы, проследим весь ее путь к матчам навылет и выше, к главной цели, к великому и ужасному Кубку Стенли. Вот она где, настоящая игра!

Скучно не станет точно, ведь практически нетронутым остался игровой процесс, а в NHL 98 он был будь здоров каким. Эта часть игры проработана достаточно сильно, но вот побольше нововведений при грамотном исполнении никак не помешало бы. Все же необходимо было разработчикам сделать пусты один, пусть маленький, но шажочек в сторону совершенства и максимального реализма. Не надо застаиваться на мес-



ся ко всеобщему веселью, так это вообще редкий кадр, а значит, смотрите все. А главное, больше крови! Так-то. В NHL 99, конечно, также присутствует этот неотъемлемый спутник хоккея, привнесенный в видеоигры еще очень давно. Вы наверное помните некоторые игры, построенные исключительно на нарушении правил, — кровавые, но веселые единоборства. Славное было время, сейчас такое редко делают. Electronic Arts в свое время такую продукцию тоже издавала. К несчастью, в этот раз бои на площадке реализованы не то что плохо, а просто отвратительно. Стоят два идиота и как паралитики пытаются нанести удар в нос оппоненту. Можно ударить, а можно пригнуться. Вот и бодайтесь так. Именно в этом режиме, кстати, становятся видны все огни программистов по части графики и скорости игрового процесса. Поговорим подробнее об этой действитель-

Хороший хоккей для всех любителей спорта, тем не менее не лишенный серьезных недостатков, не претерпевший каких-то глобальных изменений по сравнению с NHL 98.

7.5

# Knockout Kings

ЖАНР: Спортивный симулятор  
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
РАЗРАБОТЧИК: Press Start  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: нет

**K** спортивным симуляторам, посвященным такому виду спорта, как бокс, любители как приставочных, так и компьютерных игр, с незапамятных времен, еще с царствования Nintendo Entertainment System или даже первых Atari, а то и раньше, относятся с опаской, нескрываемой (чего тут скрывать — не на пляже переодеваемся) осторожностью. Бокс, как оказалось, весьма сложен для его воплощения в виде виртуального единоборства, так как атмосфера реального соревнования зачастую пропадает совсем, а уровень игрового процесса вызывает слезы на глазах. И, пожалуй, ни одна подобная игра еще не смогла составить конкуренцию какому-нибудь, пусть даже не очень продвинутому файтингу. Нередко бокс, управляемый с помощью кнопок, теряет всю свою привлекательность, вызывает смертельную скуку, зачастую из-за своей сравнительной незрелищности, ограниченного количества ударов, не предоставляющих так нужный в единоборствах размах, необходимую свободу. Разве что иногда интересно было полчасика пометелить одного великого чемпиона другим, но не больше — приедалось.

Великая и ужасная **Electronic Arts** в свое время тоже не смогла удержаться от того, чтобы не выпустить свою версию симулятора бокса, в надежде показать, что ни у кого ничего путного, за очень редким исключением, не получается, а у вот у нас прямо сразу, стоит только захотеть. Сразу вспоминаются две не такие уж старые (1995 год) игры: **ToughMan Contest** и **Foes of Ali**. Первая появилась на ослабевшем Megadrive и неудачном апгрейде 32X, представляла собой бокс без правил, основанный на американских соревнованиях, вынесенных в название игры. Игрушка заслужила, надо сказать, приличную популярность, но все же это было немного не то, чего **Electronic Arts** (и поклонники бокса вместе с ней) хотела. Объявившаяся же под закат эры 3DO на консолях от **Panasonic** и прочих **Foes of Ali** стала одной из первых по-настоящему трехмерных игр своего поджанра. Но трехмерность и эксклюзив-

ная лицензия на имя величайшего тяжеловеса не спасли этот продукт, отличавшийся примитивнейшим игровым процессом.

И вот в наше с вами время **EA Sports** предпринимает еще одну попытку покорить себе бокс и преподнести его в приемлемой для всех форме, удовлетворить запросы как фанатов этого вида спорта, так и людей, совершенно к нему равнодушных. Разработка была поручена команде **Press Start**, на которую были возложены большие надежды. Оправдались они лишь частично.

**Knockout Kings**, знакомая вам по одному из предыдущих номеров нашего журнала (в ту пору она еще находилась в разработке),

— самый свежий видеобокс, имеющийся на данный момент, так что у тех, кто ждал чего-либо подобного, другой альтернативы просто нет. Обрадовал? К выпуску этой игры, не имеющей конкуренции на данном этапе, все было тщательно подготовлено:

**Electronic Arts**, прежде чем делать что-то, обежала многих ведущих боксеров-профессионалов, заручившись персональными контрактами и лицензиями на использование их в своем продукте. Более того, среди участников игры не только великие чемпионы, но и просто хорошо известные боксеры, причем не в какой-то одной весовой категории (как всегда heavyweights), а сразу в трех! Знаменитейшие **Oscar De La Hoya**, **Shane Mosley** и **Sugar Ray Leonard** согласились обвешать себя проводами, дабы перенести с помощью motion capture все их движения на экран, обеспечить плавность и реалистичность движений моделей боксеров. Сами модели состоят не менее чем из семи сотен полигонов, но практически лишены текстур — вся поверхность тела покрыта краской цвета кожи, лишь иногда на лице возникают неизбежные в боксе рассечения и кровоподтеки. Конечности, как и обещалось, не существуют отдельно от туловища, действительно скреплены



ны «кожей» и швов не видно. Нельзя сказать, что графически игра поражает — до этого слишком далеко, но уровень графического оформления можно признать вполне приемлемым, приятным для глаза. На выбор игроку **Knockout Kings** предоставляет три основных режима: **Exhibition**, **Slugfest** и **Career**. **Exhibition** — одиночный поединок, для которого вы можете выбрать как самых крупных звезд бокса, так и заранее созданных вами в редакторе. Звезды собраны из самых разных временных отрезков, так что на ринге запросто могут встретиться **Rocky Marciano** и **Evander Holyfield**. Длительность поединка, количество раундов устанавливает-



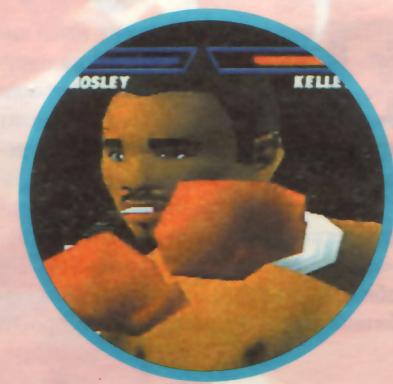
ся в опциях. В реальном боксе, напомню, профессионалы проводят по пятнадцать изматывающих раундов, если только один из соперников не превосходит на голову другого, что чревато последствиями. А иногда вот особо неуравновешенные типы лезут даже кусаться. Опасное это занятие — бокс! *Slugfest* — нечто вроде аркадного, упрощенного бокса. Поединок длится всего один раунд, и вообще все протекает немногого по-иному. К тому же в спарринге могут сойтись не только боксеры, находящиеся в одной весовой категории, как в *Exhibition*, но даже легковес и тяжеловес.



*Career* позволяет вам создать в редакторе своего боксера (себя любимого) и отправиться на покорение вершин спортивного мастерства. Редактор не очень хорош, лица, как и в *FIFA 99*, мало чем отличаются друг от друга, совершенно невыразительны. Что интересно, после ввода имени предлагается взять себе одно из имеющихся в списке громких прозвищ, и именно его рефери будет объявлять в случае вашей победы. Кстати, один из рефери, известнейший Mills Lane (лысый такой), так-



же был лицензирован для *Knockout Kings*. Перед боем с очередным противником, вам надлежит хорошо потренироваться, в результате чего возрастут определенные характеристики. Если молотите здоровенный мешок — это сила и выносливость, если маленькую грушку — скорость и реакция.



Только не думайте, что придется некоторое время сидеть и тупо нажимать на кнопки, наблюдая за ударами по тяжелому мешку — все будет сделано и без вашего вмешательства, и смотреть на это вовсе не обязательно. Просто выберите нужный вид тренировки и посмотрите, как возросли нужные показатели. Теперь забивайте всех,



кого можно, поднимайтесь на верхнюю ступеньку рейтинга и отстаивайте титул чемпиона.

К сожалению, игровой процесс и управление снова находятся не на самом высоком уровне, снова играть довольно скучно, а на настоящий бокс это не очень-то похоже. Вроде как весь арсенал ударов присутствует, но комбинировать их нельзя, быстрые серии не получаются. Заметим, что



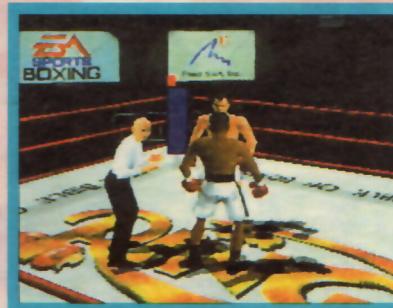
есть возможность удара понизе пояса, только злоупотреблять не советую — судья со временем все просечет (разумеется, ему не видно) и дисквалифицирует вас. Присутствуют и линейки нокаулов и усталости, иной раз можно даже одним ударом свалить в нокаут. Все равно однообразно и не очень интересно.

**Knockout Kings** — игра довольно средняя. Симулятор бокса из него не ахти какой, но так как ничего другого нет, можете посмотреть и его. **EA Sports** и на этот раз не смогла штурмом взять неприступный для нее жанр, хотя мы так надеялись, что получится что-то действительно толковое.



**ЕЩЕ ОДНА СПОРТИВНАЯ ИГРА ОТ EA Sports, не оправдавшая наших ожиданий. На этот раз в труднореализуемом поджанре виртуального бокса, что, тем не менее, не может служить оправданием этой откровенно слабой как симулятор и отвратительной, если расценивать ее как простую драку, игре. И лицензии здесь помочь ничем не могут.**

6.0



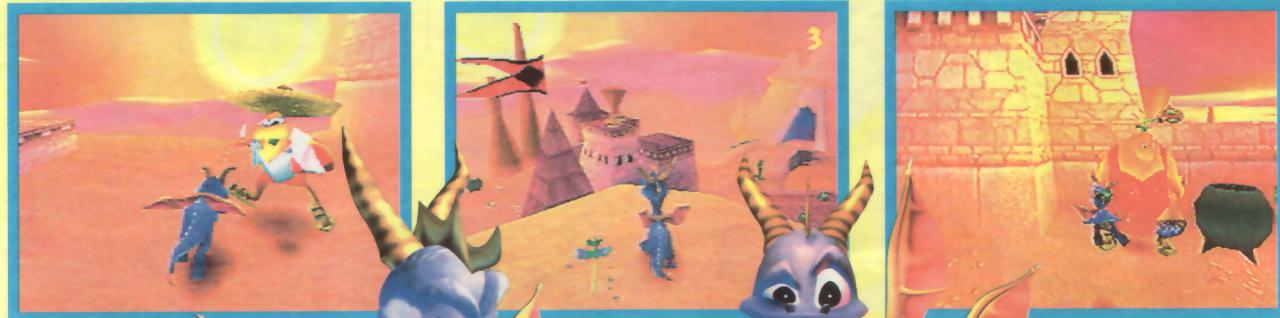


**З**наете ли вы, дорогие наши читатели, что всего-навсего пару-тройку месяцев назад получили в свое распоряжение одну из красивейших игр для PlayStation, использующую практически все ее небезграничные ресурсы? Да к тому же представляющую вашему вниманию еще одного милого детского героя, который обязательно понравится маленьким любителям игр. Называется она просто

**Spyro the Dragon**, по имени ее главного героя, маленького дракончика Спайро, чью историю нам рассказывают разработчики из **Insomniac** и **Universal Interactive Studios**, действительно постаравшиеся на славу, по крайней мере над движком игры и ее превосходным дизайном, чем и обеспечили всем нам лишние часы приятного времяпрепровождения перед телевизором и приставкой.

Спайро, наш новый друг, обитает в сказочном мире, не оскверненном присутствием стремящихся разрушить и испортить все что возможно людей. Некоторя на это, идиллическая картина волшебной страны была разрушена отвратительным **Gnorc the Gnasty**, задумавшим под корень извести самых прекрасных ее созданий — гигантских добрых и мудрых драконов, не в пример Змею Горынычу благородных и мирных созданий,





никогда никому не отравлявших жизнь. Будучи индивидом весьма продвинутым по части магии и темного волшебства, Gnorc одним страшным заклятьем превратил всех гигантских рептилий в кристаллические статуи, а после нахально похитил драконы яйца. Но даже у таких, казалось бы, всесильных существ случаются небольшие проколы, хотя в данном случае уместно го-

твенниками, начиная с великого *Mario 64*, превзойти который всегда стремились разработчики очередной игры этого жанра. Спайро имеет в своем арсенале

три основные способности любого дракона, правда, за малолетством героя находящиеся еще в недоразвитом состоянии. Как все его сородичи, он может при необходимости выдыхать пламя, тем самым уничтожая встречающихся на пути врагов. Для этих же целей используются и произрастающие на голове

небольшие, но опасные рожки, которыми, разбежавшись, можно остервенело всех пырять. И как же дракону обойтись без полетов! Хотя крыльшки у Спайро еще и слишком малы, а потому плохо держат их обладателя в воздухе, но все-таки небольшие перелеты ему удаются. Некоторые бонус-уровни, например, используют только это умение. В общем, на трудном пути к победе пригодится все, ни одна из способностей точно не останется невостребованной.



ворить о про-  
коле большом,  
ибо обращая всех под-  
ряд в кристаллические образова-  
ния, злодей упустил из виду маленького  
драконенка Спайро, совсем еще юного,  
толком не умеющего даже летать, а по-  
тому вроде бы не представляющего  
серьезной угрозы могуществу Gnorca.  
Он и представить себе не мог, что та-  
кое гнев дракона, пусть даже такого кро-  
шечного. Дракона, которому суждено  
стать спасителем всего своего племени и  
наказать обидчика, главное — стать пер-  
сонажем одной из лучших трехмерных  
платформенных бродилок последнего  
времени для PlayStation.

Игровой процесс *Spyro the Dragon* в  
общих чертах практически во всем  
схож с многочисленными его предшес-



На протяжении всех своих приключений Спайро должен освобождать своих друзей и родственников, находящихся в кристаллическом плена у главного злодея. К вам они присоединяются почему-то не станут, но поблагодарят, помогут советом (все мы живем в стране Советов!), может, даже позволят сохраниться, тем самым исполняя почетную обязанность savepoint'a. В каждом мире, включающем в себя несколько относительно небольших уровней, требуется освободить несколько таких, вежливых, но не

стремящихся вам помогать существ, что является одной из основных целей игры. Любители секретных уровней и сбора разбросанных где попало яблок/бананов/кольц в тоже не почувствуют себя обделенными в чем-то, так как здесь все предусмотрено. Роль «объектов для сбора» в *Spyro the Dragon* выполняют драгоценные камни, чаще всего где-нибудь запрятанные, чтобы коллекционировать их было не совсем просто. Хотя на самом деле, несмотря на такие шаги разработчиков, игра остается достаточно простой для прохождения, и сей факт может многих расстроить. А что вы хотели — продукт ведь с самого начала задумывался как детский!

И, конечно же, это во многом объясняет то, с какой любовью выполнено все оформление игры, дизайн персонажей, то богатство ярких красок, каким встречает вас *Spyro the Dragon*. Трехмерный движок игрушки очень силен, что вы

легко заметите сами. Отличная детализация, динамическое освещение, ничтожно малое количество глюков, никаких выпадений полигонов — картина просто прекрасна, за счет чего создается непов-

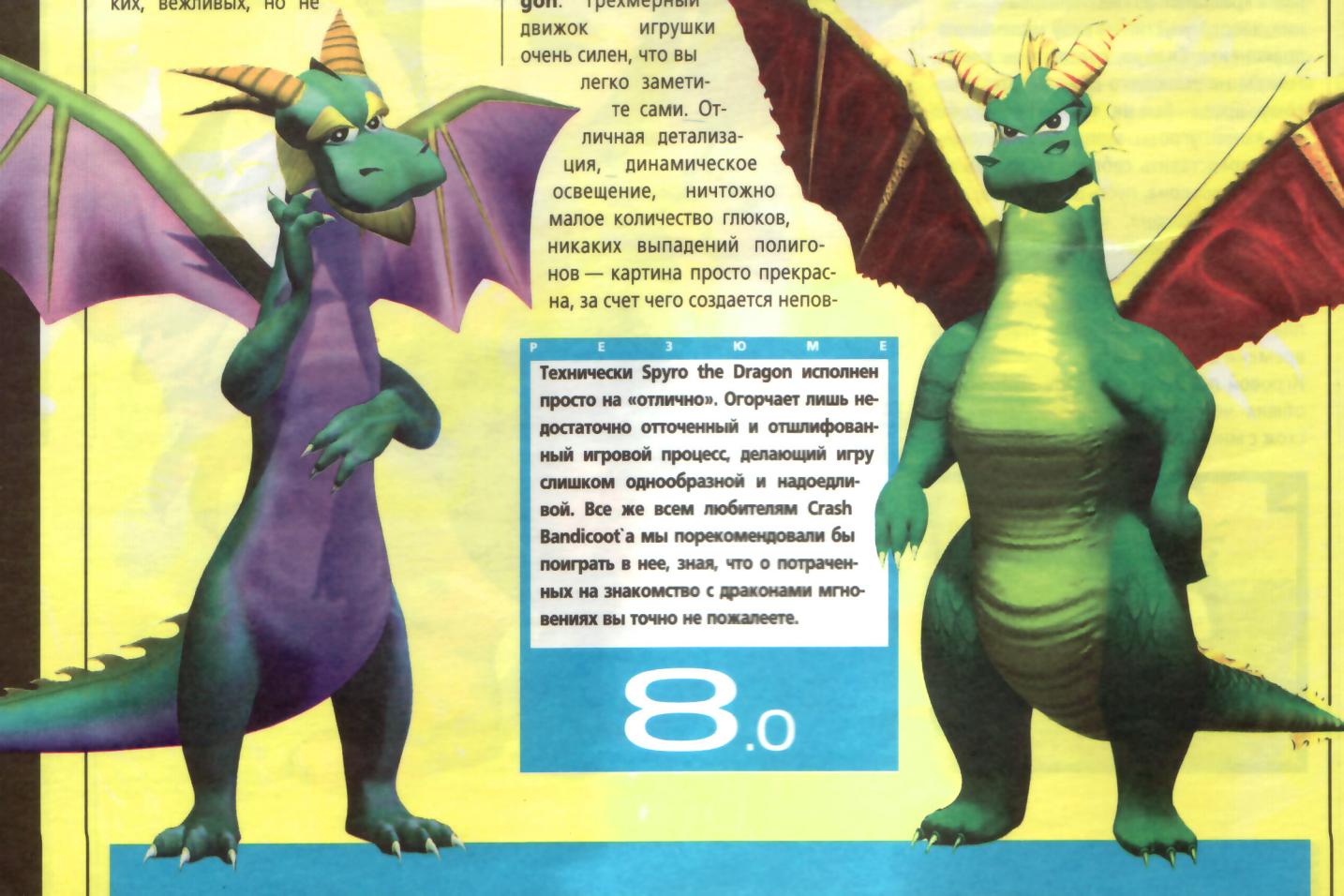


торимая сказочная, мультишная атмосфера, приводящая в восторг не только детей. Работа камеры (удивительно!) не вызывает особых нареканий, проблем этого плана, свойственных практически всем трехмерным играм, почти нет. Управление, в каком-нибудь *Small Soldiers* приводящее в панику, не обрекает вас на борьбу с контроллером, а ведь это так важно для любой бродилки, да что там — для любой игры вообще.

РЕЗЮМЕ

Технически *Spyro the Dragon* исполнен просто на «отлично». Огорчает лишь недостаточно отточенный и отшлифованный игровой процесс, делающий игру слишком однообразной и надоедливой. Все же всем любителям *Crash Bandicoot* мы порекомендовали бы поиграть в нее, зная, что о потраченных на знакомство с драконами мгновениях вы точно не пожалеете.

8.0





Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

UNIVERSALINTERACTIVE STUDIOS.COM

# Colony Wars: Vengeance



**В**еликая и многоуважаемая компания **Psygnosis** накатала свой новый опус (некилыми темпами ребята работают, даром что великие!) и вновь атакует мировую игровую индустрию сиквелом к знаменитой **Colony Wars**, дополнив название красивым и порядочно заезженным словом **Vengeance**, т.е. «месть». Кстати, а есть ли более незатейливое занятие, чем клепание сиквелов к удачным проектам? Все уже есть: и алчущие фанаты, и фабула, которую можно додумывать, и определенный настрой, и стилистика/эстетика проекта, да и подчас движок имеется, на который все крепится по второму разу. И вот ведь ничего, кроме прикручивания графических (как правило) «навороченностей» и подстановки цифры 2 к знаменитому названию не требуется. И вот так, к несчастью, в большинстве случаев выходит очередной mission pack.

После такого гневного вступления можно подумать о **CW: Vengeance** нечто совсем предосудительное. Однако это было скопее просто сетованием на халтурную работу некоторых разработчиков, которые предпочитают вешать честным людям лапшу на уши. Лучше бы сапогами торговали: меньше вреда было бы. Посмотрим, что же случилось с **Colony Wars II**.

Как же там все начиналось? Хмм... Будущее, Земля перенаселена окончательно, чтобы выжить, люди покидают планету в поисках свободных земель. В космосе и на отдаленных планетах постепенно образуются поселения, куда спешно отлетают самые смелые и предпримчивые. Постепенно власть в Солнечной Системе все больше ужесточается, пока не сосредотачивается в руках одного человека. Фор-

мально все колонии находятся под властью Империи, которая управляет жестоким и бессердечным тираном, уничтожающим любое сопротивление его узурпаторскому тоталитарному режиму радикально просто: ликвидирует обитателей планеты вместе с планетой. И совершается это с

завидным постоянством, ведь колонии хотят быть независимыми, а какому деспоту понравится такое безобразие? Так что идет жестокое подавление свободы. Этакий кошмар не может долго оставаться безнаказанным и всем, кому надоело жить под угрозой тотальной аннигиляции, объединяются в Лигу Свободных Миров и принимаются за открытое соп-



ротивление Империи. В конце концов, ей наносится поражение прямо в сердце, прямо на Земле. Прошло 100 лет... Лига заперла бедных (как все в этом мире не-постоянно — жертвы и палачи уже поменялись ролями!) имперцев в их родной Солнечной Системе, обрекая на смерть от элементарной нехватки ресурсов и бесконечного кошмара братоубийственных гражданских войн. Именно в такой атмосфере вырос пилот имперского флота Мертенс — главный герой игры. Итак, в этот волчий век отчаяния и голо-

да в Солнечной Системе появляется некто Крон — человек невероятно харизматический и обладающий поистине мессианскими способностями. Именно он поддержал и повел в бой последнюю надежду Империи, экспедицию остатков некогда великого флота прямо в глубь территории противника, чтобы отбить ресурсы и,

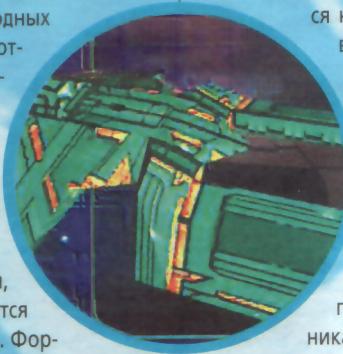
**ЖАНР:**  
Издатель:  
Разработчик:  
Количество игроков:  
Альтернатива:

Космический симулятор  
Psygnosis  
Psygnosis  
1  
Blast Radius

если повезет, взять реванш. Однако есть одно «но»: а действительно ли новый мессия Крон тот, за кого он себя выдает? На этот вопрос, не поиграв, не ответишь. Поиграли. Вот что получилось.

Первое, что произносишь, когда начинаешь играть: «Ну, надо же! Как это ЗДОРОВО!» Да-да, именно здорово!

Графика и спецэффекты *Vengeance* выполнены на столь высоком уровне, что не устаешь удивляться возможностям PlayStation. Таких красивых взрывов вы еще не видели, это точно. Когда на мелкие кусочки разлетается огромный космический крейсер, то это выглядит настолько захватывающе и величественно, что принимаешься играть с удвоенным энтузиазмом хотя бы для того, чтобы увидеть это еще раз (да, и не забудьте уклониться от огромных обломков: урон, который он может нанести, весьма и весьма порядочен). Корабли поменьше сначала долго дымят, обгорают, теряют управление, а потом разлетаются на сотни маленьких полигонов, озаренных финальной вспышкой пламени. Эти космические lighting-эффекты выглядят действительно отлично, хотя их не так-легко подобрать, да и еще удивить искушенных игроков после первой части игры трудновато. Количество трехмерных объектов порядочно выросло, корабли стали еще более визуально привлекательными и детализованными. Текстуры очень выразительно и четко подобраны, так что вполне точно можно определить, кто, чем и откуда стреляет. Единственное, что количество доступных упало с семи до пяти, зато появилась совсем новая система апгрейдов, превращающая ваш аппарат в нечто невероятно крутое



и наворченное. Действие теперь не ограничено лишь одной Солнечной Системой, а происходит на просторах целых пяти планетарных систем. Здесь можно пропеть такие же дифирамбы, что произнеслись по поводу планет и звезд в первой части. Огромные, невероятно достоверные объекты, живущие своей далекой чужой жизнью. Одним словом, графическое исполнение реализовано так, что придраться не к чему.

Возвратимся к вопросу о сюжете и его развязке. Всего в игре 40 миссий, но все подводятся к шести различным развязкам, в зависимости от того, как вы пройдете 19 предшествующих миссий. Это значит, что если вы проиграли в одной миссии (а это происходит, поверьте мне, нередко!), то это совсем не значит, что вам придется долбить ее (этую миссию) снова и снова: просто-напросто сюжет получит другое направление. Все та же система серии миссий (по 3-5), после которых можно сохраниться, те же брифинги и изобретательные задания. Такая вариативность развития истории этой войны создает дополнительный фактор интересности и нейтрализует необходимость бесполезно бороздить безвоздушные пространства с мыслью: «Кого я тут не добил?!» Прохождение игры до конца позволяет выбрать любую миссию из доступных и отыграть ее на любом корабле.

Что же касается насущного вопроса об оружии, то его стало больше на семь видов, и, само собой, оно стало более



эффективным и разрушительным. Некоторое особенно понадобится в сражениях воздух/земля, которые включены в CW II, некоторое лишает противника энергии. Через некоторое время игрок приывает также эффективно чередовать энергетическое оружие с разрушительным, хотя это иногда становится сложно: темп битв породично возраст.

Особняком стоит Grappling Hook, позволяющий прицепляться к различным объектам и манипулировать ими. При-



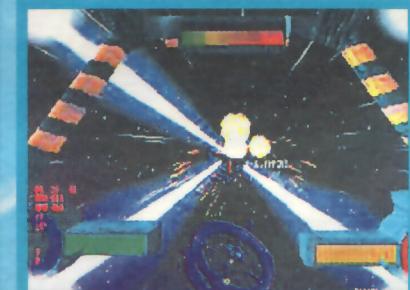
#### Е З Ю М Е

Помимо потрясающих визуальных достоинств, развернутого глубокого игрового процесса, тесно связанного с навороченным сюжетом, в CW: Vengeance имеет место быть большой прокол со сложностью. Тем не менее, у **Psygnosis** сегодня нет конкурентов в области разработки космических симуляторов для PlayStation. **Vengeance** впереди всех конкурентов не на одну сотню световых лет!

# 8.5



сосавшись к астероиду, можно пользоваться им как тормозом и летать вокруг него на полной скорости, насколько позволяет длина троса. Поскольку управление игры очень гладкое и удобное, это эффективно в горячих оборонительных стычках. Теперь несколько слов об игровом процессе... Дело в том, что **Psygnosis** создала такую игру, что подчас думаешь: «Как же так можно мучить людей?» В чем дело? Все очень просто: игра



ОЧЕНЬ сложная. Немало может найтись бедных-разнесчастных людей, которые так и не насладятся красотой ее последних уровней и просто с безнадеги покидают джойстики по углам. И ведь на самом деле: к каждому брифингу на более-менее серьезных уровнях можно добавлять краткую характеристику вроде: «Понятное дело, что миссия абсолютно невыполнима и вы зря потеряете и силы, и время, и, вероятно, жизнь. Однако попробуйте, попробуйте... авось что-нибудь выйдет!» Выходит что-нибудь грустное и однозначное, вроде скорбной фразы «Mission Failed». Так и хочется добавить: «Как всегда». Почему это произошло? Трудно сказать, но факт налицо: чем дальше, тем непропорциональней (скорее даже хаотически) возрастает сложность игрового процесса. Это может доставить удовольствие по-спартански упрямым пилотам, но среднестатистическому игроку это может оказаться не по силам.

Одним словом, помимо потрясающих визуальных достоинств, развернутого глубокого игрового процесса, тесно связанного с навороченным сюжетом, имеет место

быть некий (да даже не некий, а просто крутой!) прокол со сложностью, хотя и здесь драматизировать ситуацию не стоит. Так или иначе, у **Psygnosis** нет конкурентов в области космических симуляторов: отлично постарались, господа разработчики, **Vengeance** впереди всех конкурентов не на одну сотню световых лет!



## TOCA Touring Cars 2

ЖАНР:

ИЗДАТЕЛЬ:

РАЗРАБОТЧИК:

КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:

АЛЬТЕРНАТИВА:

Гонки

Codemasters

Codemasters

1-2

TOCA Touring Car Championship,  
Gran Turismo

**Г**онки бывают разные. Условно их разделяют на симуляторные и аркадные, причем такое деление свойственно не только этому жанру. Ориентированы они соответственно на разных людей: на любителей реализма, технических настроек максимальной точности и тех, кто ценит просто скорость, а не какие-то сумасшедшие навороты по части физики и механики. Стоит отметить, что существуют и люди, которым нравятся гонки в целом, оба их класса, потому как каждый из них хорош по-своему, имеет и свои плюсы, и свои минусы. **Need for Speed 3**, например, игра прекрасная и страшно интересная, **Daytona USA** обладает просто жуткой скоростью и может надолго увлечь любого, но при этом ни одна из них по степени реализма и проработки поведения автомобиля на трассе даже близко не стоит с письшной **F1 Grand Prix 2** или **IndyCar 2** от **Papyrus**. Но ничто не мешает всем вышеперечисленным играм быть настоящими шедеврами.

Для рынка приставочных игр характерен больший спрос на гонки аркадной направленности, чем на симуляторы, столь любимые многими обладателями РС. Поэтому появление симулятора на одной из игровых консолей — явление довольно редкое. Здесь самыми заметными их представителями по праву можно назвать **Gran Turismo** и творения английской компании **Codemasters** — **TOCA Touring Car Championship**, **Colin McRae Rally**. Последние две были даже переведены на РС и получили очень хорошие отклики в свою сторону. **Codemasters**, за метив, что ее продукты пользуются популярностью, не стала тянуть с выпуском еще одной игры, посвященной гонкам и сейчас нам уже доступна PlayStation'овская версия **TOCA Touring Cars 2**.

Эта игра, как и его предшественница, использует лицензию британского чемпионата автомобилей класса «туризм» (RAC BTCC), а





значит, все автомобили игры, все гонщики и все трассы реальны.

Сама по себе **TOCA 2** может быть классифицирована как гонка-симулятор, но с немалой долей «аркадности». Здесь соседствуют неплохая физическая модель, реалистичное поведение автомобиля на трассе, предгоночные настройки, квалификация и невозможность выхода из гонки в результате повреждений, режим Challenge, с любимым производителями игровых автоматов счетчиком времени и прохождением checkpoint'ов. По идее, в силу своих особенностей **TOCA 2** должна была понравиться всем. Но вот только несмотря на все, для аркады она слишком наворочена и сложна в освоении, а для симулятора — в самый раз, хотя некоторая «разбавленность» порой очень чувствительна.

Игровых режимов в **TOCA 2** довольно много. Главный из них — безусловно, *Championship*, воспроизводящий чемпионат BTCC образца 1998 года. Нам он не очень хорошо знаком, но все же даже не самые продвинутые любители автоспорта обязательно найдут знакомые лица и здесь. Ведь любой поклонник первой Формулы помнит и Джианни Морбиделли и тем более Найджела Мэнселла. Правила проведения соревнований довольно своеобразны (для класса «туризм», правда, привычны). Гонки проводятся в два заезда, с двумя квалификациями. Причем квалификационная сессия длится всего-навсего один круг, а значит, одна ошибка может отбросить вас в самый конец старто-

вой решетки. Говорю заранее, но перед гонкой вам все это еще раз напомнит комментатор. Чтобы быть допущенным к следующей гонке, вам следует набрать определенное (немалое) количество очков. Гениальная выдумка создателей игры, идущая наперекор всем правилам и испортившая весь режим.

О режиме *Challenge* я, в общем-то, уже успел почти все рассказать, осталось только добавить, что в отличие от *Championship* в заездах здесь участвуют не шестнадцать, а восемь машин, в гонке всего два круга. Ну а *Single Race* и *Time Trial* в представлении не нуждаются.

Зато нуждаются в нем *Test Track* и *Support Car Championship*. *Test Track*, как следует из названия, позволяет вам протестировать трассу и заодно настройки своей машины.

**Р Е З Ю М Е**  
**TOCA Touring Cars 2** обладает достаточной степенью реализма, пусть и разбавленного некоторой аркадностью. Однако, дополнительные автомобили, множество опций и режимов, в том числе занимательный *Test Track*, а также лицензия на трассы и средства передвижения, сделали из этой игры настоящий подарок любителям симуляторов.

# 8.0

Трасса представлена отдельно, но маршрут, его длину, местность и так далее вы выбираете сами. Так же, как и погодные условия. Причем погода может меняться посреди гонки, и это действительно не только для этого режима. Если вы провели квалификационные заезды на сухом покрытии, то это не значит, что всю последующую гонку вас не будет поливать беспощадный дождь. Если очень хочется, можете установить и туман, но это, честно говоря, уродство. Проверьте сами.

*Support Car Championship* — это чемпионат для дополнительных, скрытых машин. Появляются они у вас, как и в *Need for Speed 3*, после прохождения игры. Уверен, со сложнейшим основным режимом вы помучаетесь. Изначально же из дополнительных ав-

томобилей доступны только два. Один из них — так это вообще формулический болид. Но не из Формулы 1, а из британской Формулы Форд — все равно интересно.

Игровой процесс и управление находятся на достаточно неплохом уровне. Настройки авто не особо глобальны, но все же неплохи: помимо стандартного выбора резины вы имеете возможность изменить прижимную силу и баланс тормозов, повозиться с подвеской.

Бесит система повреждений. Если столкнуться на полной скорости лоб в лоб, то максимум, что может произойти, — отлетит капот. А разбить машину окончательно не получается, даже если наматывать круги в обратном направлении и врезаться с каждым из противников. Ну, помнемся немного, стекла разобьем, очки у нас снимут, дисквалифицируют. Не больше.

В **TOCA 2** для PlayStation всех подстерегает не плохая, но и недостаточно хорошая графика. Куча пикселей на трассе и на небе, вырастающие на ваших глазах из-под земли деревья... Но зато все мы порадуемся красивым солнечным бликам!

**TOCA Touring Cars 2** получилась довольно неплохой и интересной игрой и должна понравиться любителям симуляторов, как бы ни бесились они, наблюдая минимальные повреждения при столкновении на полной скорости со стеной. **Codemasters** сделала еще одну, очередную гонку. А потом сделает еще одну. И еще. Любимый жанр все-таки. Только вот вершин его достигнуть англичане как не могли, так и не могут до сих пор.



# Test Drive 5

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬ:  
РАЗРАБОТЧИК:

Гоночный симулятор  
Accolade  
Pitbull Syndicate

Аналоговый контроллер. Dual Shock. Multi-tab

**В** и без того немаленькому ряду гоночных симуляторов для PSX очередное пополнение — **Test Drive 5** от **Accolade**. Эта серия впервые дебютировала на персональном компьютере в конце 80-х годов и с тех пор регулярно совершенствуясь и обновляясь благополучно просуществовала уже целое десятилетие. И просуществует, наверняка, еще столько же, а может и больше (не в традициях **Accolade** бросать свои серии на попугти). Естественно, в своем победоносном шествии **Test Drive** не могла миновать самую популярную приставку конца 90-х. И хотя **TD4** (а именно с 4-ой части ведет отсчет история **Test Drive** на PSX) появившейся в продаже более года назад не суждено было стать суперхитом, игра была очень недурна и пользовалась популярностью. Что, естественно, не могло не навести

воротил из **Accolade** на мысль о выпуске очередного продолжения. И вот спустя почти год разработки **Test Drive** на этот раз в своей пятой инкарнации снова с нами. Итак, чем же порадуют нас разработчики?

Начнем с техники. Я рисую показаться банальным, но все же скажу — время не стоит на месте. Со временем выпуска четвертого **Test Drive** многое изменилось. Технологии все время совершенствуются, постоянно появляется что-нибудь новое. И то что еще вчера казалось невероятным, сегодня уже общепринятый стандарт. Визуально игра явно похорошела, месяцы разработки не были потрачены впустую. И хотя до уровня **Gran Turismo** **TD5** еще далековато, сразу видно, **Pitbull** постаралась на славу. Графический движок использует практически все последние достижения и технологии. Графика выполнена в высоком разрешении. Трассы предельно детализованы. Обилие отражающих поверхностей. Блики от солнца. Разноцветное динамическое освещение и тени просчитываются, естественно, в реальном времени. Добавьте к этому смену времени суток и различные погодные

условия и получите полное представление о графическом великолепии **Test Drive**. Ну а по сколько речь у нас идет о графическом оформлении авто симулятора было бы непростительно не сказать хотя бы пары слов о моделях автомобилей. Они выполнены просто великолепно (хотя опять-таки до **GT** еще не дотягиваем) и этим сказано все! Аккуратные текстуры высокой точности, все гладко, как будто вылизано, и главное наконец-то модели машин приобрели желанную объемность. Что не может не радовать. Ведь не секрет что в прошлой части игры автомобили несмотря на всю свою трех мерность, смотрелись слегка плосковато. И при всем вышеупомянутом великолепии игра нисколько не «тормозит». Хотя не обошлось и без нескольких недочетов (увы, от этого не застрахованы даже самые лучшие игры). Можно было бы сде-

лать поэлегантней вывод трассы на экран. Если приглядеться, становится видно, как на заднем плане из полигонов отстраивается местность. Хотя, если сказать честно, я не думаю, что во время игры у вас будет время глазеть по сторонам.

Также, случаются досадные эпизоды с выпадением полигонов и случаи выезда камеры за границу изображения (в этом случае вам придется иметь «удовольствие» наблюдать серую полигональную изнанку игрового мира). Хотя в целом за исключением вышеупомянутых «заносов» к работе камеры особых нареканий у меня не возникло. А за обилие возможных ее (камеры) положений разработчиков можно только похвалить.

Звук так же не подкачал. **Accolade** всегда серьезно относилась к продюсированию звуковых дорожек к своим играм. Неплохая подборка бодрых, хард-роковых мелодий от известных команд (**Pitchshifter**, **Gravity Kills** и т.д.) на мой взгляд, идеально соответствует атмосфере игры и служит прекрасным фоном. Хотя, как говорится, на вкус и цвет... Шумовое оформление тоже заслуживает похвалы. Скрежет покорежен-





ного металла и звон разбитого стекла при столкновениях, визг тормозов, рев клаксонов, завывания сирен полицейских машин — все предельно реалистично. Чему в немалой степени способствует предусмотренная разработчиками поддержка систем окружающего звучания — surround sound. Кстати к вопросу о реализме — звук двигателя записывался в живую, отдельно для каждой машины (это в последнее время, похоже, становится модно), а затем оцифровывался и использовался в игре.

Управление удобно и в меру чувствительно. Реакция на ваши команды практически мгновенная. К тому же есть возможность на свой вкус и лад перенастроить клавиши джойпада (хотя, вряд ли у вас возникнет подобное желание), что очень удобно.. Но, несмотря на удобство цифровое управление все же ни в какое сравнение не идет с аналоговым. Машина повинуется командам беспрекословно, чутко реагируя на малейшие изменения положения аналогового штурвала. Кстати, **Test Drive 5** поддерживает — Dual Shock. Так что обладатели этого модного аксессуара смогут в полной мере насладиться своим приобретением (на некоторых трассах мне попадались участки, когда джойпад от вибрации буквально выпрыгивал из рук).

В **TD5** имеется несколько игровых режимов. Начиная от банальных Single race и Cup Race и заканчивая экзотическим Cop chase. И если с первыми двумя все ясно и без объяснений, то на последнем не помешает остановиться поподробнее. Cop chase — один из самых интересных режимов когда либо виденных мною в авто симуляторе.

Как вам идея побывать в шкуре полицейского? Да, да вы не ослышались. Вы только представьте... Мощный автомобиль, мигалки, вой сирены и целые толпы необузданных нарушителей требующих немедленного усмирения. И именно вам придется взять на себя роль карающей десницы закона и навести наконец порядок на дорогах многострадальных городов. А работа предстоит немалая. У современных водителей совершенно не осталось уважения к ПДД (по крайней мере

тически, как люди. Порой, даже допускают ошибки. Согласитесь приятно плохо пройдя поворот и вылетев с трассы, увидеть рядом такого же неудачника под управлением компьютера. Не были обойдены вниманием разработчиков и любители сразиться с живым соперником. В **Test Drive 5** предусмотрена поддержка многопользовательской игры — до 6-ти человек одновременно (при использовании Link Cable и Multi-tab).

Благо есть где, и на чем покататься. Шестнадцать различных автомобилей начиная от классических моделей 60-х и заканчивая стоящими по несколько сот тысяч долларов скоростными болидами наших дней. Вы только всплывите в названия марок: Chevrolet, TVR, Aston Martin, Jaguar... К слову, все машины в игре реальны, были лицензированы у непосредственных производителей и с максимальной точностью перенесены в игровой мир.

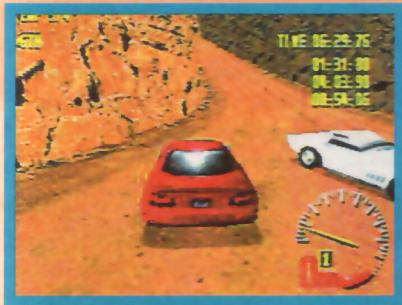
В игре, к сожалению, всего пятнадцать трасс (не считая секретных), но зато каких (размах разработчиков просто впечатляет!) — Лондон, Токио, Вашингтон, Сан-Франциско и даже Москва! Причем, вызывает удивление тот факт, что Москва действительно похожа на Москву. Кремль, Новый Арбат, церкви и сталинские многоэтажки вокруг и даже машины (в какой еще игре вы увидите родные «копейки», «шестерки» и столь милые сердцу каждого российского автолюбителя белосиние автомобили с надписью ГАИ?). Конечно имеются определенные накладки с точки зрения картографии, так что не ожидайте свернув в очередной переулок увидеть дом любимой бабушки. Но в целом весьма и весьма похоже.

РЕЗЮМЕ

В целом **Test Drive 5**, очень неплохая, качественная игра. И хотя место в первых строках мировых чартов популярности **TD5** явно не светит, она, несомненно, заслуживает внимания. И если вам в свое время понравился **Need for Speed 3**, **Test Drive** — именно то, что вам нужно. Рекомендуется, всем поклонникам авто симуляторов.

4.0

по мнению создателей игры). Толпы «чайников» носятся сломя голову по улицам. Плюс сорвиголовы гонщики, устроившие соревнования в центре города в самый разгар часа пик. Да что там говорить если даже полиция порой ездят не разбирая не то что сигналов светофора а даже по какой полосе едет попутной или встречной. Но несмотря на полное незнание правил дорожного движения интеллект компьютерных водителей достаточно высок, они ведут себя, прак-



# Psybadek

**В**спомните фильм под названием «Назад в будущее». Что главному герою не раз спасало жизнь? Конечно же, его умение кататься на скейте. Когда он побывал в будущем, то его скейт стал совсем крутым, то есть без колес. А сейчас быстро представьте себе любой японский мультфильм. Ага, тот самый, где у всех огромные глаза, маленькие рты, ну а где нос — вообще непонятно. Так вот, если вам удастся все это как-то соединить, то поздравляем: вы уже представляете, что такое **Psybadek**.

Да, представьте себе, эту игру выкинули на европейский рынок. Странно это, ведь игра рассчитана на сугубо национальные потребности... Что же это получается? Японцы хотят нам навязать свою моду? Извините, но у нас глаза и так большие, да и рот умеренных размеров. Но факт остается фактом, несмотря на всю нашу расистскую критику.

Теперь о самой игре. В целом, неплохо, но не более того. Игра на поверку оказалась самой обыкновенной, разве что с необычным дизайном. Как обычно, берем в руки контроллер и... Перед нашими взорами предстает настоящая аркадная игрушка в идеальном варианте. Ничего не надо думать. Проходи, уничтожай, находи секреты.

Было замечено присутствие двух персонажей. Но, к сожалению, разница между ними оказалась только эстетической. Их зовут *Mia* и *Xako* (имена все в том же неповторимом стиле). Выбирайте персонажа покрасивее — и вперед.

Вас бросают в 3D ландшафт и предлагают практически полную свободу действий. Ваша задача — конечно же, спаси друзей, которые «кничаянно» попали в беду. Вы же, как и любая добрая душа на этом свете, бросаете все и спешите на помощь. Друга всего четыре, ровно столько же эпизодов в игре. Победили босса в конце эпизода — получайте друга, а заодно и навороты к скейту впридачу. Ландшафты следующие: горы, джунгли, пустыня и подземный мир. В каждой зоне, конечно же, свои враги. Психически ненормальные пингвины, которые живут в горах, чертики в подземном мире... Весело! Кроме того, по дороге иногда встречаются различного рода power-up'ы (по-русски — увеличитель чего-то там), прибавляющие скорость, прыгучесть, неуязвимость и так да-



**ЖАНР:** Гонка-бронилка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Psygnosis  
**РАЗРАБОТЧИК:** Psygnosis  
**ЧИСЛО ИГРОКОВ:** 1

лее. На каждом уровне есть свои секреты. Ну как же нам без них? Как же мы, игроки, сможем обойтись без любимых тайников? Как же наша радость после трех часов изнурительных поисков?

Конечно же, это самое откровенное издательство над жанром. Но что остается делать, когда нового ничего нет? Только перейти к описанию графики.

Да, здесь есть, что описывать. Графика столь резко бросается в глаза, что сразу же вспоминаешь какую-нибудь экзотическую птицу из учебника биологии. Ну просто режет глаза. Сначала это кажется красивым, но потом сильно приедается (слишком много эмоций тоже вредно). К динамике никаких претензий нет. Безупречно. Частота смены кадров нервы не напрягает, все полигоны идеально сглажены, ну а анимация врагов и главных героев создана с помощью продвинутой технологии «motion capture». Вид от третьего лица только подчеркивает всю идеальность графического оформления.

Очень и очень слабое место игры — это управление. Попытались реализовать и цифровой, и аналоговый что, в итоге получилось черт знает что. Доходит даже до того, что во время игры отрываешься от священного экрана и тупо смотришь на свой контроллер. Ну разве это жизнь? Где это видано, чтобы в игре с элементами симулятора цифровой контроллер был удобнее аналогового?

Со звуками и саундтреками все в порядке.

Особенно оригинальны мелодии, под

которые и происходит действие.

И что же мы имеем в итоге? Средняя аркадная игрушка с хорошей графикой и своеобразным дизайном. Для кого она, эта игра? Для совсем маленьких детей — может быть, для подростков? Не знаем, не знаем. Для взрослых? Ну уж это совсем сомнительно. Остается только ждать и смотреть, насколько всемогущ японо-европейский маркетинг.

Средняя аркадная игрушка с хорошей графикой и своеобразным дизайном, которая, скорее всего, никому не понравится.

5.0

## Actua Golf 3

ЖАНР: Симулятор гольфа  
ИЗДАТЕЛЬ: Gremlin Interactive  
РАЗРАБОТЧИК: Gremlin Interactive

**Н**е дает покоя разработчикам игр поистине вечная тема спорта. А так как перепробовано уже все — от дартса и бильярда до «Формулы-1» и футбола, — то теперь остается только улучшать и совершенствовать уже апробированные темы. Вот и игра *Actua Golf 3*, являющаяся частью серии *Actua Sports*, не стала исключением.

Правила гольфа просты до крайности: необходимо гонять мячик по полю с помощью специальных клюшек от одной ямки-лунки до другой. Выигрывает тот, кто совершил это путешествие с минимальным количеством ударов. Вот и все, и никаких фантазий. Но разработчики предлагают нам аж тринадцать вариантов этой игры. Среди них не последнее место занимает игра на деньги. Так что у вас есть отличная перспектива просадить в гольф с десяток лишних миллиончиков.

Среди наиболее любопытных режимов игры выделяется *Drive Comp*, который по сути дела является чем-то средним между гольфом и тиром. Вам надо будет попасть в маленькую цель мячиком с одного удара. Для того же чтобы жизнь не казалась медом, такие соревнования проводятся только при очень ветренной погоде.

На каждого игрока можно завести подробное досье, в котором хранится полная информация о его достижениях на соревнованиях, а также рейтинг.

Глаза отдыхают, когда вы смотрите на огромные поля для гольфа, покрытые зеленой растительностью. Рельеф весьма разнообразен: засаженные зеленою травкой холмики, желтый песок, высокие и сочные сорняки по краям площадки и небольшие, но очень опрятные водоемы с кристально прозрачной водой.

Соревноваться можно как в одиночку, так и в шумной компании из четырех человек и нескольких предусмотренных для этого игроков. Есть возможность регулировать погодные условия и изменять ветер. Поля для гольфа при желании отображаются зеркально. С помощью всех этих параметров можно создать такие неординарные усло-



вия, как игра под проливным дождем, сопровождающаяся небольшим ураганом, да еще на внушительную сумму денег.

В игре много разнообразных полей для гольфа, снабженных самыми забавными препятствиями, предназначенными для того чтобы порадовать вас. Так, например, очень весело выковыривать мячик из песка или из густой травы. Вместе с перечисленными выше погодными условиями эта процедура отлично развивает терпение и даже такая мелочь как сотня-другая лишних ударов, не сможет омрачить вашу радость, когда вы все-таки доберетесь до очередной дырки-ямки.

Управление в игре с первого раза не совсем понятно, но впрочем судите сами: после того как вы выберете траекторию полета мячика, вы должны интуитивно почувствовать нужное время и успеть нажать на кнопку, чтобы ударить с достаточной силой и после этого еще разок нажать с целью послать снаряд в точно заданном направлении. Кстати, если у вас есть *Dual Shock*, то вы сможете почувствовать вибрацию от удара и вообще ощутить себя закоренелым игроком в гольф. В процессе игры, оттачивая свои навыки и интуицию, вы вскоре станете настоящим фанатом этого редкого для нас вида спорта.

Графика выполнена на хорошем уровне, но, к сожалению, плоские деревья в трехмерном мире смотрятся несколько странно и слегка озадачивают. Сам игрок в гольф похож на человека, который примерно с недельку не спал и работал по двадцать четыре часа в сутки. Даже после отличного прохождения лунки он лишь вяло взмахивает руками и обреченно продолжает свой путь с опущенной головой. А уж после провального выступления хочется плакать, глядя на то, как этот бедняга уходит, согнувшись в три погибели.

Звуки достаточно реалистичны, но двое неизвестных постоянно комментируют ваши действия и, что называется, говорят под руку. Кроме того, у вас есть возможность прослушать небольшой курс лекций о каждой лунке выбранного вами поля.



Р Е З Ю М Е  
Даже если игра не очень понравится вам вначале, возможно, через некоторое время она вас все-таки увлечет, и вы будете круглые сутки с упоением гонять мячик к 354-ой лунке... А со временем превратитесь в настоящего и законченного гольфомана...

4.0

# X-games Pro Boarder

**X**-games — всемирно известные соревнования по экстремальным видам спорта, проводимые известнейшей в Северной Америке сетью кабельного телевидения ESPN. В нашу страну что-либо подобное редко залетает, да и даже на экранах телевизора подобные состязания практически никогда не транслируются. Тем более в полном объеме, как многим хотелось бы.

Скандално известной же своим халатным отношением к делу канадской компании **Radical Entertainment** в руки попала лицензия от той самой ESPN. Вот канадцы и задумались о перспективе

создания **Cool Boarders** killer`а на основе раскрученой марки и последующего заработка энной суммы зеленых (в нашей стране это теперь большой вопрос).

Нельзя сказать, что это им в полной мере удалось, но все же по многим пунктам последний из **Cool Boarders** превзойти удалось. Графически игра довольно неплоха, но, как всегда, не без изъянов. Таких страшных пикселизованных елок, как в продукте **Idol Minds**, здесь нет, и меня это привело просто в бешеный восторг. Сноубордисты выглядят достаточно неплохо, со снегом тоже все в норме.

Вот рекламные надписи на старте — это другое дело, это бесит и раздражает. Это плата за терпимо пикселизованные елки. Финиш же не намного лучше старта. Именно там расположен гигантский монитор, демонстрирующий страшные глюки, что становится очень заметно при игре с товарищем. Но в целом ничего особенно плохого по данному вопросу сказать я



больше не могу (к огромному сожалению).

А вот отдельно стоит поговорить о прекрасном музыкальном сопровождении, естественно, альтернативной направленности. Прекрасные «мелодии», хотя и на любителя, будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Большинство

групп, привлеченных к записи песен и музыки для игры, не очень-то известны, за исключением разве что знаменивших среди ценителей (и не только) Foo Fighters, но опять же: звучит потрясающее, а это главное. К тому же соответствует духу соревнований.

**X-games Pro Boarder** представляет вашему вниманию самых известных (не у нас) профессиональных сноубордистов, так что немногочисленные их российские поклонники могут радоваться со



**ЖАНР:** Симулятор сноубординга  
**ИЗДАТЕЛЬ:** SCEA  
**РАЗРАБОТЧИК:** Radical Entertainment  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Cool Boarders 3



страшной силой. За это разработчики, вероятно, приплатили кругленькую сумму, так что те, кому эти имена, как и автору этой статьи, нужны не более, чем рыбке зонтик, могли бы хоть за это поблагодарить разработчиков. Как всегда, для всех участников вы можете подобрать наиболее подходящие, на ваш взгляд, доски для катания. Это действительно необходимо, так как от этого напрямую зависят ваши успехи в соревнованиях.

Соревнования же самые разнообразные, и, следовательно, требующие различных видов досок, то более предназначенных для скоростного спуска, то для трюковых выступлений. В *Pro Boarders* вы найдете и спалом, и Half Pipe (трубу) и многие другие дисциплины. И трюковые, и на скорость. Скоростной спалом, проходящий почему-то ночью, поражает отсутствием, как это ни странно звучит, скорости. Ощущения никакого. Вокруг темно, но дорогу видно хорошо, елки мимо пролетают, с тропы постоянно съезжаешь и долго, иногда безуспешно, пытаешься на нее вернуться. Отвратительно, даже в *Cool Boarders* лучше было. Зато трюковая

часть у **Radical** поставлена лучше и интереснее. Искусственный интеллект, как всегда, в этих дисциплинах набирает просто сумасшедшее количество очков, и догнать его не представляется возможным, если только не тренироваться до потери пульса. А столько времени играть в эту игру вряд ли кто захочет, разве что некоторые фанаты *X-treme Games* (я про соревнования, а не про игру).

Управление достаточно неплохо, хотя поведение сноуборда на горке заметно отличается от *Cool Boarder*овского. Ветеранам конкурирующего сериала придется приоравливаться. Управление с аналогом, по традиции, просто неперевариваемо (бывает неудобоваримо, а это неперевариваемо — разницу чувствуете?). Трюки вроде выполняются посложнее чем в продукте от *Idol Minds*, но иногда случается и все наобо-

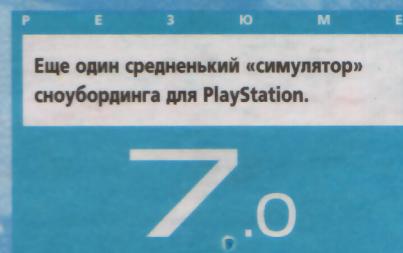
рот. Пример: я нахожусь около бревна, нажимаю на кнопку — я уже на бревне. А был до этого вообще где-то сбоку. Случается иногда так, что за сложный трюк очков почти не начисляют, а за всякую туфту — пожалуста. Особенно противнику.

Недоработок в игре много. Очень много. Скорости никакой, трюки хоть и лучше, чем в *Cool Boarders*, но все равно далеко не идеальны, чтобы не сказать больше.

Что ж, печально видеть, что на PlayStation так и не появилось ни одного действительно достойного симулятора сноубординга, а лишь какие-то жалкие потуги, всякие *Chill*'ы и прочие. Неужели так сложно сделать что-то стоящее?

Не надо нам сногшибательной графики и диких спецэффектов — пусть все будет достаточно умеренно, главное — игровой процесс хоть сколько-нибудь проработать. Чтобы скорость чувствовалась и играть интересно стало. И не надо нам дорогих лицензий — нам нужна хорошая игра. Могла же

**Radical Entertainment** постараться. Могла, но не сделала этого. А с таким подходом к делу, как у этой команды разработчиков, печально знаменитой пропиванием выделенных на разработку игр денег, достойного результата никогда не будет.



# Libero Grande

ЖАНР: Спортивный симулятор  
ИЗДАТЕЛЬ: SCEI  
РАЗРАБОТЧИК: Namco  
ЧИСЛО ИГРОКОВ: 1-2

**В** позапрошлом году компания **Namco** поразила всех игроков мира тем, что выпустила для игровых автоматов продукт, выделявшийся страшной оригинальностью, к которой, в отличие от **Square**, этот производитель питает не самые теплые чувства. В конце года прошедшего наконец-то появилась версия этой игры и для PlayStation. Называется она **Libero Grande**.

Вся оригинальность **Libero Grande**, которая по жанру является футбольным симулятором, состоит в интересной концепции, когда на протяжении всей игры вам приходится исполнять роль всегонавсего одного игрока, футболиста, а не всей команды, как почти во всех остальных произведениях футбольной тематики. То есть иной раз вы можете бегать по полю добрую половину матча и даже не получить мяча. Ведь кроме вас в команде еще целых десять человек. А вы — только одна из ее составных частей. Очень оригинально. Никто раньше не думывался реализовать такое в форме видеоигры. Но знайте, что, по большому счету, это и есть единственный вызывающий интерес момент во всей игре. В остальном же все весьма и весьма запущено, и играть в **Libero Grande** совершенно неинтересно подавляющему большинству нормальных людей.

Почему такое происходит, в чем основная загвоздка? Ответ на этот вопрос очень прост и найти его может даже человек, ни разу не игравший в **Libero Grande**, а только лишь слышавший об основном навороте игры. Это элементарно. Неужели вас прельщает перспектива бегать по лужайке в ожидании, когда к тебе прилетит (может быть) мяч,



когда ты наконец окажешься (может быть) в гуще событий и перестанешь носиться вхолостую. Скучно. Пуще самому во дворе мячик погонять. **Namco** знала, что рисковала и рисковала сильно. Пусть теперь не пишит. А ее **Libero Grande** вгоняет в тоску после двух-трех минут игры.

Начинается она с выбора (как в файтинге) персонажа. Их довольно много и все отличаются по характеристикам: умению, скорости, силе удара. Далее следует выбор сборной (клубы в **Libero Grande** не представлены), в которую вы собираетесь поместить своего футболиста. И какой-нибудь негр **Philip Empson** (есть такой в игре) запросит

то может оказаться в сборной России. Лицензии, кстати, у **Namco** никакой нет — все чемпионаты, кубки, игроки вымышлены.

Теперь мы переносимся на поле. Выясняется, что забить гол в чужие ворота ваши товарищи могут, только если произойдет чудо, и это работенку

предстоит выполнять лично вам.

Забить самому сложно, но, если очень постараться, можно. И иногда игроки даже делают неплохие пасы в вашем нап-



равлении. Хотя в основном играют в стиле нашей сборной: допускают глупые ошибки, долго стараются отобрать мяч у противника, превышая его количественно, оставляют на «съедение» вратаря. В случае ничьи, а они бывают часто, особенно нулевые) следует дополнительное время (в опциях можно отменить), а после — серия одиннадцатиметровых.

Реализована она из рук вон плохо, при том что вам позволено управлять всеми игроками команды, включая вратаря. В **FIFA** все несравненно лучше. Оригинальность **Libero Grande** — лучшее, что есть в игре. И именно за нее хочется сказать разработчикам из **Namco** большое спасибо. Спасибо. А теперь хочется попрощаться с ними до следующих статей, потому как играть в такой откровенно недоделанный продукт, как рецензируемый на данный момент «шедевр», никто долго не захочет. Тем более я. И даже режимы на двоих игроков не придают **Libero Grande** больше интересности и не спасают ее от печальной участи.



РЕЗЮМЕ  
Оригинальное творение знаменитой **Namco**, которому не суждено заслужить большую популярность. Игра представляет интерес только с точки зрения ее необычности, во всем остальном оставаясь на весьма невысоком уровне. Недоработки по части игрового процесса достаточно много, работа камеры камера отвратительна, многопользовательские режимы не выручают. Слабовато.

6.5

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине**

Заказ по интернету  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон (095) 258-8627



# Crash Bandicoot 3: Warped

## Прохождение

### Пролог:

Едва расправившись с доктором Нео Кортексом (Dr. Neo Cortex) в предыдущей части игры, Крэш узнает о побеге из тюрьмы злодея всех времен и народов — начальника Кортекса, Ука Ука (Uka Uka). Он уже начал охоту за кристаллами и самоцветами, необходимыми для управления миром. На этот раз в этом черном деле ему помогает доктор Н. Трофи (Dr. N. Trophy), который создал машину, позволяющую перемещаться во времени. Это поможет Кортексу и Ука Уке быстрее отыскать волшебные камни.

Крэш и его сестра Коко — единственная сила, способная остановить злодеев. Они должны собрать все камни и разрушить план мирового господства Ука Уки.

### The Warp Room.

Эта комната будет своеобразной отправной точкой во всей игре. Отсюда вы будете входить в каждый из 30 миров, разбитых на группы, по пять миров в каждой. Сначала доступна только первая группа, но по мере продвижения в игре станут доступными и другие. Чтобы попасть в какой-нибудь мир, просто встаньте на кнопку уровня и прыгните в появившийся перед вами портал. Уровни в группе можно проходить в любом порядке. В начале каждого уровня в верхней части экрана высветится табличка, показывающая количество камней, которое можно собрать на данном уровне. Вы также можете сохранять или загружать сохраненную игру в этой комнате. Для этого надо просто подойти к стене сохранения или загрузки.

В Warp Room можно вернуться в любой момент — достаточно поставить игру на паузу и выбрать опцию Warp Room.

### Камни.

Их в игре три типа: кристаллы, бесцветные и цветные минералы. Собрать все кристаллы с каждого уровня и принести их в Warp Room — основа успешного прохождения игры. Как правило, их легко обнаружить. Достаточно просто прикоснуться к кристаллу, чтобы взять его. Бесцветные минералы также имеются на каждом уровне, но чтобы найти их придется немало потрудиться. Для этого необходимо обшарить каждый закоулок уровня, а

главное — вскрыть каждый имеющийся на уровне ящик, в том числе и те, что расположены в призовой зоне. И, наконец, цветные минералы. Найти эти камешки — задача совсем непростая, но, найдя хотя бы один, вы будете сполна вознаграждены за свои старания. Эти камни позволяют использовать специальные платформы, дающие возможность достигать недоступные ранее места, содержащие массу полезных вещей.

### Ящики.

В игре встречаются следующие разновидности:

Обычные ящики. Вскрываются простым прыжком либо резким вращением. За

ногого удара. Три маски дают временную неуязвимость.

Ящики с пометкой Crash содержат дополнительную жизнь.

Ящик с пометкой С позволят начать уровень с этой точки, когда вы в следующий раз погибнете.

Чтобы вскрыть TNT-ящик, необходимо прыгнуть на него и побыстрее отойти в сторону. Любуйтесь фейерверком.

Nitro-ящики представляют собой очень мощное взрывчатое вещество, детонирующее при любом прикосновении. Лучше держитесь подальше.

Зеленые ящики с восклицательным знаком обычно расположены в конце уровня. Уничтожают все Nitro-ящики.

### Движение, управление и суперудары.

В игре существует четыре основных вида движения: бег, прыжки, ползанье и вращение. Ползанье и вращение одновременно являются и эффективным средством умерщвления противников.

После победы над каждым боссом Краш получает специальный удар.

Мощный удар корпусом: кнопки X + O. Используйте для вскрытия ящиков со стрелой или для открытия сразу нескольких.

Двойной прыжок: X+X. В момент наивысшей точки обычного прыжка снова нажмите X, и прыжок станет гораздо длиннее и выше.

Смертельный торнадо: быстро нажмите несколько раз на квадрат. Очень эффективно для общения с несколькими противниками сразу. В комплексе с двойным прыжком позволяет покрывать огромные расстояния.

Базука: L2 активизирует оружие, а O производит выстрел. Очень мощная штука!

Рывок: кнопка R2. Сильное ускорение. Так же увеличивает длину прыжка.

### Призовые места.

Многие уровни имеют призовые места. Чтобы попасть туда, нужно забраться на платформу со знаком вопроса. Цель таких миниуровней — разнести все ящики и собрать как можно больше жизней. Погибнуть здесь Краш не может, так что можно немного расслабиться.



Каждый вскрытый ящик вы получите кусочек фрукта.

Упругие ящики могут быть вскрыты только прыжками, причем прыгнуть надо не менее пяти раз. Атака вращением просто уничтожит ящик.

Случайные ящики — это как в игровых автоматах. Но вскрывать надо быстро, а то превратятся в кусок стали.

Ящики со стрелой — это своеобразный трамплин, позволяющий достичь особо удаленные места. Чтобы открыть деревянные ящики со стрелой, используйте мощный удар корпусом, правда, Краш научится ему только после первого босса. Стальные ящики со стрелой открыть невозможно.

В ящиках со знаком вопроса может находиться что угодно.

Ударив ящик с восклицательным знаком, вы что-нибудь измените на уровне.

Вскрыв ящик с пометкой Aku Aku, вы получите маску, предохраняющую вас от од-

### Испытания на время, реликты, секретные миры.

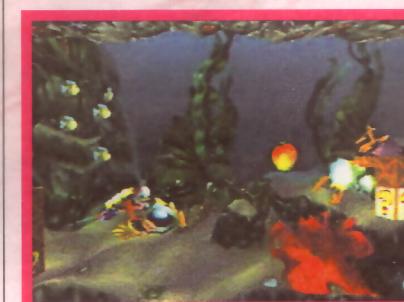
Реликтов в игре три вида: сапфировый, золотой и платиновый. Чтобы получить их, надо побить определенное время прохождения уровня. Первые 25 уровней содержат по одному золотому и сапфировому реликту. Если для того чтобы получить сапфировый, достаточно просто быстро пройти уровень, то золотой от вас потребует скорости света. Для этого надо часто использовать рывок, который станет доступен только после 25 уровня. На 26, 28 и 30 уровнях есть платиновый реликт. В испытании на время могут помочь коробки с номерами на них. Они останавливают часы на число секунд, равное номеру. В испытании на время вы также не потеряете жизнь в любом случае. Собрав пять реликтов, вы откроете секретный мир. В искривленной комнате просто появится еще один портал. Чтобы открыть все пять секретных миров, необходимо собрать 25 реликтов. Некоторые уровни можно проходить двумя путями: легким и тяжелым. На тяжелом обычно имеется какая-нибудь полезная вещь, но для того чтобы достать ее, надо изловчиться.

Да, некоторые уровни вы будете проходить, играя отважной девушкой Коко — сестрой Краша.

### Уровень 1: Лягушачья деревня (Toad Village).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 42 ящика.

Самое время потренироваться в управлении. Не бойтесь воды — Краш может отлично перейти ее вброд. Два упругих ящики,



расположенных друг над другом, открываются путем запрыгивания сначала на один, а после на другой, как на лестнице. Встретив первого козла, отработайте на нем атаку вращением. Перед первым checkpoint'ом (ящиком С) есть ящик с маской. Не теряйте времени перед ящиком-игровым автоматом, иначе он превратится в сталь. Чтобы убить мечника, дождитесь, когда его меч застрянет в земле, после чего атакуйте волчком. Запрыгните на пьедестал с вопросительным знаком, и вы попадете на призовой уровень. Закончив уровень, увидите табличку, сообщающую сколько ящиков вы пропустили, либо бесцветный минерал. Если что-то осталось, можно вернуться и закончить работу.

### Уровень 2: Под давлением (Under Pressure).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 92 ящика.

На этом уровне Краш отправится под воду. Не стоит беспокоиться о недостатке кислорода — у Краша есть акваланг. Небольшие сложности вызовет управление, так как следует учитывать то, что все происходит под водой. Кнопка X активизирует плавники для более быстрого перед-

вижения, тогда как O — атака вращением. Серьезную опасность представляют собой акулы и иглобрюхие рыбы, последние особенно в момент выставленных шипов. Атаковать нужно только волчком. После первого checkpoint'a будет труба с огромным вращающимся диском, который надо просто аккуратно проплыть, избегая какого-либо контакта. После трубы вы встретитесь с огромным





угрем, которого также лучше просто обойти стороной. На дне, прямо под угрем, есть ящик-игровой автомат. Чтобы его вскрыть, придется поторопиться. Вскоре вы найдете небольшую подлодку. Забирайтесь в нее, дальше ваш путь станет гораздо веселее, так как после нажатия на О лодка будет двигаться гораздо быстрее, а Х позволит использовать торпеды, разносящие даже мины. Постарайтесь не потерять лодку, так как второй не будет. Увидев на дне красные водоросли, взорвите их торпедой, там спрятан ящик. Кроме как торпедой эти водоросли убрать никак нельзя. Перед следующей трубкой лодка уплывет, но не волнуйтесь — она вернется, когда вы выберетесь оттуда.

### Уровень 3: Восточный Экспресс (Orient Express).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 51 ящик.

Этот уровень вы будете играть за Коко. Как только начнется уровень, вы окажетесь на спине тигра Пура (Pura). Держитесь крепко, так как слезть с него нельзя! Он пронесется по уровню с бешеною скоростью, а от вас потребуется хорошая реакция и внимание: управлять тигром — дело не простое. Если вы просто



хотите побыстрее закончить этот сложный уровень, то следуйте расположению фруктов — как правило, это самый безопасный путь. Если же охотитесь за ящиками, то будьте предельно внимательными и не пропустите checkpoint. Правда, если пара ящиков осталась не вскрыта, лучше не сохраняться, а начать оттуда, где все ящики еще целы. После третьего checkpoint'a появится человек с дверями-ловушками. Если вы собираете ящики, то стоит пропустить первую дверь, прыгнуть на вторую (это позволит забраться на кровлю, где спрятаны ящики) и пропустить третью. Будьте внимательны с бумажными драконами: иногда их придется перепрыгнуть, а иногда — проползти под ними.

В испытании на время этот уровень можно пробежать только держа нажатым R1.



### Уровень 4: Костяной двор (Bone Yard).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго нужен цветной минерал с 12 уровня), 66 ящиков.

Просто сумасшедший уровень. На протяжении всего уровня Краш будет преследовать огромный динозавр, от которого можно только убежать. Кроме того, Краш



бежит «к экрану», что потребует от вас почти невозможного. Избегайте текущей лавы, птеродактилей, планок и высокой травы, которую можно срезать вращением. Не беспокойтесь о пропущенных коробках — динозаврик сделает их за вас. После второго checkpoint'a можно немножко передохнуть и сосредоточиться на ящиках. Будьте внимательны — появятся ящики TNT и Nitro.

В смоляных лужах прячется масса врагов. Используйте волчок. Красную платформу вы не сможете использовать до тех пор, пока не найдете красный минерал на 12 уровне. Если он у вас уже есть, то забирайтесь на платформу и приготовьтесь к новой встрече с динозавром. Забейте стальной checkpoint'. Гонка началась. Используйте двойной прыжок для преодоления огромного лавового потока, оббегайте вентиляционные шахты, так как перепрыгнуть их не удастся. Травы придется спилить также немало. Желательно, чтобы в запасе было минимум 10 жизней.

После красной платформы есть призовой уровень, где Краш может выучить новое движение. Прополз под стальными ящиками, Краш сможет скользить под ними при нажатии на О. Ударьте стальной ящик с пометкой «!», и появятся бывшие невидимыми ящики. Да, почти под конец

уровня ваш знакомый динозаврик опять вернется.

### Уровень 5: Создавая волны (Makin' Waves).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 37 ящиков.

Опять играем за Коко, вернее, катаемся на водных лыжах. Стрелка на экране указывает правильное направление, так что не



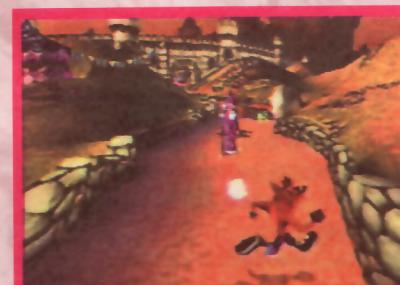
опять застрянет. Бейте, уворачивайтесь от львов. Он снова атакует, теперь уже семь раз, после этого ударьте его еще раз — вы новый чемпион на этой земле.

После победы над Tiny Tiger вы получите свой первый специальный прием — мощный удар корпусом.

### Уровень 6: Ги Уиз (Gee Wiz).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 100 ящиков.

Чем-то напоминает самый первый, по крайней мере по сложности. Используйте недавнообретенный удар для вскрытия укрепленных сталью ящиков. Волшебник, который будет докучать вам огненными шарами легко нейтрализуется обычным верчением-волчком. На уровне также есть призовая зона. На этот раз придется про-



заблудиться. На некоторых трамплинах надо подпрыгнуть повыше, чтобы достать висящие в воздухе ящики. Если не удалось с первого раза, сделайте круг и повторите попытку. Следите за ядрами, выплывающими с пиратских кораблей, минами и чайками.

### Первый босс: Tiny Tiger (Тигренок).

Здесь вы встретитесь с первым боссом. Чтобы его завалить, нужно быть очень быстрым. Он спрыгнет с платформы и атакует вас пять раз, после чего его вилы застрянут в земле. Используйте этот момент для атаки волчком. После этого он выпустит на вас целую ораву маленьких львов, от которых лучше просто увернуться используя скольжение. После этого Tiny Tiger снова атакует вас шесть раз, а потом



вить чудеса акробатики. Подойдя к стальному ящику-переключателю, не ударяйте по нему, а сначала, перепрыгнув через планку над обрывом, оттолкнитесь от упругого ящика, что позволит прыгнуть намного дальше. После этого разворачивайтесь и прыгайте назад к выключателю. Так как прыжок должен получиться довольно длинный, то некоторое время придется потренироваться.

### Уровень 7: Подвесь их повыше (Hang 'em High).

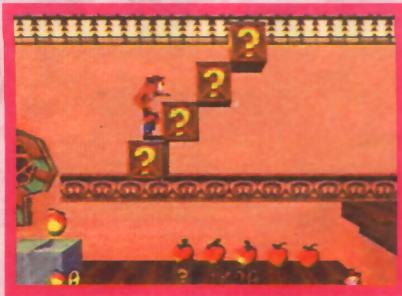
1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 1 желтый минерал, 96 ящиков.

На самом деле никакого желтого минерала на этом уровне нет — его вы сможете получить на 27 уровне, и только в том случае, если соберете 10 реликтов.



Пройдя немного вперед, вы увидите три навеса, на которых можно неплохо потренироваться и отработать прыжки, так как это вам скоро потребуется. Продвинутый мечник без особых проблем устранился любимым верчением, просто дайте ему отойти от вас. Тот же прием примените на колдуне с ковром-самолетом. Дойдя до туника, оттолкнитесь от планки и перелетайте на другую платформу. Скорпионы легко умерщвляются верчением, хотя их можно и просто обойти. Обезьяну с бочками нужно стукнуть не один, а два раза. Потренировались в начале уровня? Отлично, теперь забираемся на навес и прыгаем за фруктами. Следуйте «фруктовой дорожке». Там наверху есть нес-





колько ящиков. Их непросто открыть, так как легко перелететь в пропасть, поэтому будьте аккуратны с управлением. Попав в призовую зону, используйте двойной прыжок (правда, его вы обретете после того, как победите Дингодилу), чтобы добраться до высоко подвешенных ящиков. Добравшись до ящика-игрового автомата, подождите немного и убедитесь, что он переключился на TNT. Теперь прыгайте на него и отбегайте. После взрыва станет доступен ящик с восклицательным знаком, расположенный ниже.

Далее будет место с Nitro-ящиком, расположенным над двумя нормальными. Очень важно быстро, но аккуратно ударить по первому, так как это ящик-автомат. В конце уровня будет зеленый ящик, который взорвет Nitro, а в месте с ним — и тот, что остался.

#### Уровень 8: Гонка (Hog Ride).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 13 ящиков.

Краш предстоит гонка на очень быстром мотоцикле. Правда, насколько он быстр, настолько же неустойчив и уязвим. Лучше всего проходить этот уровень дважды. Сначала надо достать кристалл, а для этого надо просто выиграть гонку, то есть прийти первым. Так как ваши противники

на машинах, они будут пытаться спихнуть вас, но зато мотоцикл Краша гораздо быстрее. На дороге будут попадаться отметки, увеличивающие скорость байка. В некоторых местах дорога перекрыта полицией — придется изловчиться. Во второй раз сконцентрируйтесь на ящиках. Для того чтобы достать некоторые из них, придется немало попрыгать, но игра стоит свеч. Время, с которым вы придетете к финишу, в этом случае значения не имеет.

#### Уровень 9: Могильное время (Tomb Time).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (чтобы достать их, необходим лиловый минерал, находящийся на 13 уровне), 95 ящиков.

В самом начале уровня дорогу преграждает огромная кобра, но не нервничайте — хороший «волчок» разрешит все недоразумения. На уровне масса ловушек-провалов, многие из которых охраняются аллигаторами. Последних лучше обойти стороной, хотя любимый прием не подводит и здесь. Совсем нежелательно попадать в масляные лужи — ценой иногда может оказаться жизнь. Везде, где вы увидите приподнятую над полом платформу, наступайте на нее. Первый такой выключатель открывает ряд дверей, преграж-





Используйте «волчок», чтобы вскрыть их. Далее появится некто, швыряющийся огнем. Дождитесь, когда он отстреляется, и бейте. Еще пара платформ — и уровень завершен, правда, пока вы не проникнете за стену с минералом, вы не сможете собрать всех коробок.

#### За стеной с лиловым минералом.

Чтобы успешно перебраться через область с ловушками из стрел, используйте смертельный торнадо, чтобы совершить длинный прыжок вдоль левой стены. Сразу после этого будьте особенно аккуратны с масляными лужами, так как рядом будет несколько ям с выезжающими оттуда каждые несколько секунд копьями. Последняя комбинация копий потребует особой аккуратности, так как необходимо не только перепрыгнуть через них, но еще и успеть, включив рубильник, попасть в двери, иначе они закроются. Просто рассчитайте период, с которым выезжают копья. Сразу за дверью вы найдете первый бесцветный минерал. После этого, преодолев пару платформ, вы подойдете к концу уровня. Но если вы хотите получить второй минерал и кристалл, необходимо сначала вернуться к развязке. Египтянин и ловушки со стрелами преодолеваются без проблем посредством смертельного торнадо или же двойного прыжка. Добравшись до большого провала после ловушек со стрелами, дождитесь платформы. После того как платформа проделает весь свой путь, делайте двойной прыжок и смертельное торнадо. Теперь, вернувшись к точке, откуда все началось, проходите снова, не пропускайте ни одного ящика. Если все будет сделано правильно, вы получите и минерал и кристалл.

#### Уровень 10: Создавая волны (Makin' Waves).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 35 ящиков.

Снова Коко, и снова на тигре, только теперь при лунном свете. Врагов гораздо больше, чем на третьем уровне, и они гораздо более активные. Чтобы вскрыть все коробки, используйте быстрый бег тигра (кнопка R1). Это позволит прыгнуть доста-



точно высоко, чтобы достать ящики. Так же, как раньше, используйте трюк с дверями: запрыгивайте на вторую, тогда как первую и третью пропускайте.

#### Второй босс: Дингодил (Dingodile).

Здесь вы встретите второго босса. Серьезный противник. Защищен тройным слоем кристаллов и вооружен лазером. Сначала он будет пытаться избавиться от вас при помощи огненных шаров. Стойте и спокойно наблюдайте за этим, а когда шары



начнут падать близко, начинайте бегать против вращения Дингодилы, чтобы он не мог в вас попасть. После этого он попытается достать вас лазером. Перед каждым выстрелом ему требуется некоторое время на перезарядку. Используйте его для атаки. По мере того как он стреляет из лазера, разрушается его кристалльная защита, так что вскоре у вас будет больше места для маневра. После того как съебете его с ног, отбегайте от центра комнаты, так как иначе не удаст-



дающих путь. Двери будут открыты достаточно долго, но все же не вечно, так что не мешайте.

После первого checkpoint'a будет мост из черепков. Только те, что с пометкой «Neo», не подведут, а те же, что с красным жуком, разрушатся при первом же прикосновении.

Обезьяны на бочкахнейтрализуются верчением. Египтянин, пытающийся завалить Краша камнями,нейтрализуется также. Перепрыгните через яму и атакуйте, главное — не стойте под дыркой, из которой вываливаются камни.

Не следует наступать на подсвеченные плиты на полу, так как в противном случае из стен вылетят отравленные стрелы.

Вскоре вы приедете к развязке. Правый рукав приведет к выходу, тогда как левый — к стене с символом лилового минерала. Если у вас его еще нет, то дорога туда пока закрыта. Чтобы перепрыгнуть яму перед стеной с минералом, необходимо сначала овладеть смертельный торнадо, которое Краш получит, победив Н. Трофи после 15 уровня. Это умение вам понадобится и за стеной, так что сначала лучше просто пройти уровень. Описание местности за стеной найдете ниже.

Еще один Египтянин. Используйте ту же тактику, только обратите внимание на два ящика, что над движущимися камнями.



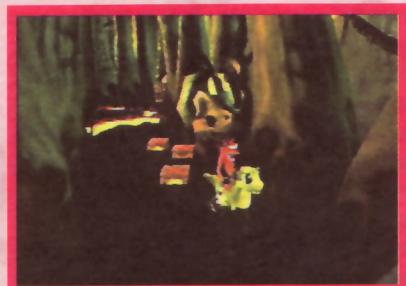
тся избежать мощного взрыва. После этого предстоит еще два аналогичных раунда с Дингодилой, с той лишь разницей, что метод стрельбы шарами и лазером, а также интервал между выстрелами будут меняться. Используйте ту же тактику, что и в первом случае, и в конце концов Дингодила падет. Победив его, вы получите второй спецприем: двойной прыжок.

### Уровень 11: Дино Мит (Dino Might!).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго необходим желтый минерал с 27 уровня), 112 ящиков.

В самом начале используйте двойной прыжок, чтобы достать жизнь на железных ящиках. Грызун умерщвляется верчением, просто дождитесь, когда он не будет атаковать.

После первого checkpoint'a вы обнаружите желтую платформу, активизируемую желтым минералом с 27 уровня. Но даже если у вас уже есть камень, не спешите забираться, а пройдите вперед до твердой земли, убивая все и вся, вскрывая все коробки, так как скоро придется возвращаться. Перед вами будет яйцо. Расколупайте его вращением, после чего из него выпустится дружелюбно настроенный динозавр, на котором можно очень неплохо прокатиться. Кнопкой O вы будете



забираться или слезать с него. А слезать придется, так как некоторые ящики недоступны для динозавра. Правда, незадолго до конца уровня с динозавром придется расстаться. Если у вас уже есть желтый минерал, то теперь самое время вернуться назад, к желтой платформе, подробности смотрите ниже.

В призовой стадии вы сможете попрактиковаться в двойном прыжке. Чтобы вскрыть подвешенные над пропастью ящики, подойдите к ним и используйте мощный удар корпусом. Это встяхнет их всех. После призового уровня вас ожидает уже знакомый по четвертому уровню динозавр. Приготовьтесь к еще одной сумасшедшей пробежке.

### На платформе желтого минерала.

Опять в болоте. Продвигайтесь аккуратно, избегайте потоков лавы и вулканов. Вскоре доберетесь до твердой земли, где будет несколько TNT-ящиков. Взорвите один, после этого используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть укрепленные сталью ящики. Далее будет еще серия ящиков с TNT. Используйте мощный удар корпусом на земле, тогда сразу несколько ящиков сдетонируют. Используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть все, что осталось.

После этого вы начнете двигаться «к экрану». Остерегайтесь потоков, которые запросто сносят в пропасти. Там же найдете бесцветный минерал, после чего, нейтрализовав все Nitro зеленым ящиком, забирайтесь на платформу, которая перенесет вас обратно на уровень. Если вы уже вскрыли все ящики на уровне, то на выходе получите второй минерал.

### Уровень 12: Глубинные проблемы (Deep Trouble).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 1 красный минерал, 88 ящиков.

Еще один подводный уровень. Главными врагами на уровне будут акулы, рыбы-иглы, водовороты и Nitro-ящики. Примерно на середине уровня будет развилка, которая, однако, не всегда заметна, так как «фруктовая дорожка» ведет наверх и не предполагает наличие другого пути. Но если приглядеться, то вы заметите и еще один путь. Закончить уровень можно любым способом, но если вы стремитесь вскрыть все ящики и добыть красный минерал, то придется пройти оба. Первый путь не представляет особых сложностей, тем более что там вы найдете подлодку. Доплыните до ящика с восклицательным знаком и возвращайтесь к развилке. Заплыните в другое ответвление, взрывайте TNT — это позволит плыть дальше. Проб-



лемы может вызвать труба, кишащая рыбами-иглами и Nitro-ящиками. Чтобы обойти последние, держитесь левой стены. Вскоре вы найдете зеленый ящик-нейтрализатор, который уничтожит все Nitro. Там же найдете красный минерал и выход. Теперь можете вернуться на уровень 4 и пройти секцию с красным минералом.

### Уровень 13: Самое время (High time).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал,

1 липовый минерал, 87 ящиков.

Добро пожаловать снова в средиземноморскую деревеньку! Придерживайтесь примерно той же тактики, что и на 7-ом уровне. Уровень можно пройти двумя путями: простым и сложным. Первый позволит заполучить кристалл и бесцветный минерал, тогда как второй скрывает липо-



ый минерал. В общем, лучше всего пройти уровень дважды и забрать все. Сложный путь начинается с плавающей платформы, на которую надо запрыгнуть. Если вы погибнете, уровень придется начинать из искривленной комнаты.

#### Легкий путь.

Мужики, кидающиеся огненными бомбами, не должны создать особых проблем. Добравшись до стены, используйте ящики со стрелами, чтобы забраться на навес, а оттуда — на вершину здания. Волчком нейтрализуйте колдуна на ковре-самолете. Призовая стадия на этом уровне — одна из самых сложных. Используйте двойной прыжок в комбинации с мощным ударом корпусом, чтобы вскрыть укрепленные ящики. Самым же сложным будет сбить ящик, подвешенный над двумя упругими ящиками. Придется изрядно попотеть, либо приходите после того, как обретете смертельное торнадо (после босса 15-го уровня).

Далее вы подойдете ко второй высокой стене, в которой и находится вход на тяжелый путь, правда, если к этому моменту вы потеряли жизнь, то вход будет недоступен. Швыряющийся ножами мужик легко укладывается верчением, но будьте осторожны, так как сразу за ним идет серия ящиков с TNT. Если вы разнесли все ящики, то берите бесцветный минерал и возвращайтесь к началу сложного пути.

#### Сложный путь.

Здесь главное не терять голову. Не обращайте внимания на ящики — жизнь дороже. Просто если вы погибнете, весь уровень придется проходить заново.

Чтобы пройти место со стреляющими огненными шарами, прыгайте по навесам между окнами в момент вылета шара. Следующие вылетающие шары потребуют синхронизации по второй серии выстрелов. Сразу после этого атакуйте волчком мага на летающем ковре. Далее прохождение не должно вызвать особых сложностей — хватайте липовый минерал и идите к выходу.

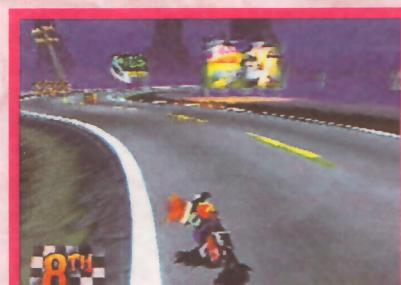
Теперь можете вернуться на уро-

вень 9 и обследовать не доступную ранее область.

### Уровень 14: Авария (Road Crash).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 29 ящиков.

Еще один гоночный уровень. Тактика та же, что и на восьмом уровне: сначала приходим первыми к финишу и берем крис-



талл, после этого занимаемся ящиками. Чтобы достать некоторые ящики, мотоцикл придется поставить на дыбы.

### Уровень 15: Двухголовый (Double Header).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 91 ящик.

Здесь Крашу предстоит встреча с некоторыми старыми врагами с 1-го и 6-го уровней. Но гвоздем программы станет двухголовый гигант с дубинками. Лучше всего просто обойти его, хотя можете применить верчение на его головах.

В призовом уровне используйте двойной прыжок, чтобы достать все коробки. Когда найдете пару TNT-ящиков, не взрывайте их сразу, а разберитесь сначала с подвешенной над упругими ящиками коробкой. После этого взрывайте тринитротолуол.



### Третий босс: Н. Трофи (N. Trophy).

Довольно неприятный тип, но тем приятней будет избавиться от него. Вам сначала придется довольно долго уворачиваться от его лазеров и огненных шаров, прежде чем вы сможете подобраться достаточно близко, чтобы атаковать. После первого штурма Н. Трофи замешкается (наверное, для перезарядки), и у вас будет достаточно времени для атаки. Если все делать правильно, то таких циклов будет три. Вот расклад атак Трофи:

**Первая атака:** один огненный шар, один



фронтальный лазер, два лазера справа и один слева.

**Вторая атака:** два шара (первый просто перепрыгивайте, второй — двойным прыжком), два фронтальных лазера, один справа, еще один фронтальный.

**Третья атака:** три шара (простой прыжок сначала и двойной для двух последующих), лазер слева, лазер справа, фронтальный лазер и два лазера слева.

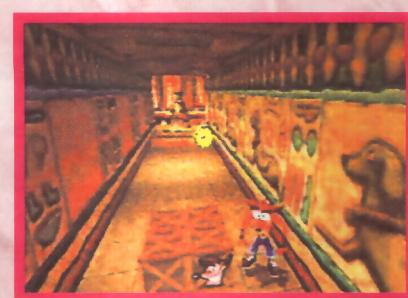
Завалив этого товарища, вы получите третий спецприем — смертельное торнадо.

### Уровень 16: Сфинксинатор (Sphynxinator).

1 кристалл, 2 бесцветных минерала (для второго нужен голубой минерал с уровня 20), 105 ящиков.

Прежде чем двигаться куда-либо, пройдите немного назад от того места, где начали уровень, — там спрятаны аж четыре ящика, в том числе и ящик с жизнью.

Почти сразу же вы подойдете к развилике. Слева находится, казалось бы, непреодолимый пролом, но, верите или нет, его можно перепрыгнуть. Правда, сначала нужно заполучить такое умение, как рывок, которым одарят Краша после последнего босса — доктора Кортекса. Если у вас уже есть это умение, то используйте его, после этого двойной



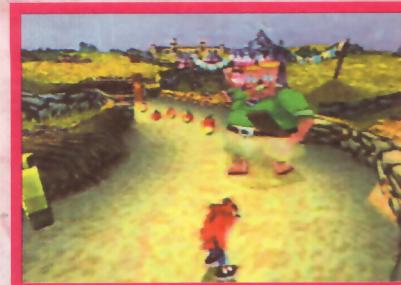
талл, после этого занимаемся ящиками. Чтобы достать некоторые ящики, мотоцикл придется поставить на дыбы.

### Уровень 15: Двухголовый (Double Header).

1 кристалл, 1 бесцветный минерал, 91 ящик.

Здесь Крашу предстоит встреча с некоторыми старыми врагами с 1-го и 6-го уровней. Но гвоздем программы станет двухголовый гигант с дубинками. Лучше всего просто обойти его, хотя можете применить верчение на его головах.

В призовом уровне используйте двойной прыжок, чтобы достать все коробки. Когда найдете пару TNT-ящиков, не взрывайте их сразу, а разберитесь сначала с подвешенной над упругими ящиками коробкой. После этого взрывайте тринитротолуол.





прыжок, а смертельный торнадо завершит дело. На другой стороне вас ждут четыре жизни.

Правый же коридор кишит мумиями, ловушками с копьями из пола и прочими прелестями. На полпути встретите платформу с голубым минералом. Если вы уже взяли его на 20-ом уровне, то смотрите прохождение ниже.

Подождите. Пока камни, которые так немилостиво спускает на вас египтянин, уничтожат Nitro-ящики, а затем атакуйте. Призовой уровень довольно легкий. Вскройте ящик с жизнью, прежде чем взрывать TNT. Используйте мощный удар корпусом, чтобы вскрыть укрепленные ящики. После прохождения призовой зоны дальнейшее прохождение не должно вызвать особых затруднений.

#### На платформе голубого минерала.

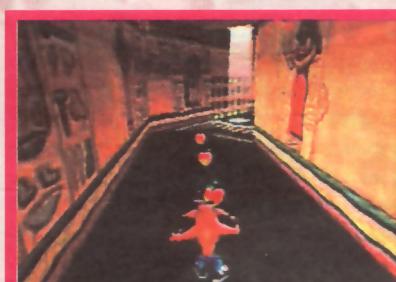
Достать второй бесцветный минерал будет нелегко. Уровень залит маслом, поэтому придется немало позаниматься акробатикой. Разнесите обезьянок смертельным торнадо и двигайтесь дальше. Самая сложная часть начнется после второго checkpoint'a. Надо прыгнуть на очень маленькую платформу, стены которой утыканы дротиками. Проследите «фруктовую траекторию», которая покажет правильный путь. Еще немного прыжков, обезьян — и второй минерал ваш!



#### Уровень 17: Прощайте, самолеты (Bye Bye Blimps).

1 кристалл, 1 простой минерал, 11 ящиков.

Легкий и очень веселый уровень. Снова играем за Коко, которая на этот раз будет управлять маленьким самолетиком. Управление не вызовет никаких трудностей. Кнопка O — огонь, тогда как квадрат отвечает за «бочку» (так гораздо легче уворачиваться). Совсем не обязательно выносить всех противников многих лучше просто облететь. Чтобы получить кристалл, надо уничтожить семь летательных аппаратов Кортекса. Энергию можно восполнить, сбив белый шарик.



#### Уровень 18: Не рассказывай сказок (Tell No Tales).

1 кристалл, 1 простой минерал, 61 ящик.

Коко вернулась на водных лыжах. Тактика та же, что и на пятом уровне. Некоторые



ящики очень хорошо спрятаны, так что будьте внимательны.

#### Уровень 19: Будущее безумие (Future Frenzy).

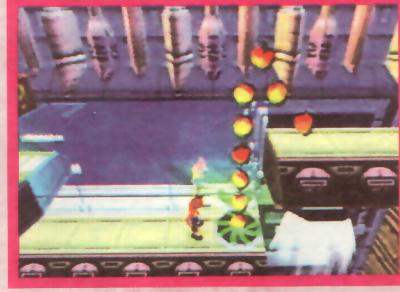
1 кристалл, 2 простых минерала (оба станут доступны только после 29-го уровня), 134 ящика.

Добро пожаловать в будущее! Чтобы просто пройти уровень можно начинать сей-



час, но если вам нужны минералы, то заходить придется с 29-го уровня, и для этого потребуется не меньше 20 реликтов. Остерегайтесь лазеров и роботов. Последних можно атаковать, когда они не мигают красным. Летающие тарелки можно атаковать только сверху — снизу они неуязвимы. Платформы в форме диска стабильны толь-





ко очень короткий период времени. Когда они начинают мигать, немедленно убирайтесь. Вращающийся диск придаст вам должное ускорение и подбросит высоко вверх. Первый раз просто ради прикола, потом — чтобы достать коробки с TNT, а уж потом — для того, чтобы забраться на платформу. В призовом уровне отрабатывайте двойной прыжок в комбинации со смертельным торнадо. Теперь можете начинать собирать реликты, чтобы вернуться на 29 уровень и закончить работу.

#### Уровень 20: Могильные воды (Tomb Waters).

1 кристалл, 1 простой минерал, 1 голубой минерал, 88 ящиков. Полузатопленный уровень. Многие платформы в любой момент готовы опустить-

ся в водную пучину, а так как Краш плавать не умеет, надо быть внимательным. Большую часть врагов лучше просто проигнорировать. Прямо по курсу будет дверь, открывающаяся колесом, которое надо завернуть волчком. Сразу за ней будет яма с водой. Дождитесь, когда вода сойдет, и бегите, забивая ящики, после этого немедленно выбирайтесь. Мумию лучше постараться обойти. Остерегайтесь



выезжающих из стен деревянных брусьев, которые толкают невесть куда. Перепрыгивайте их, или дождитесь, когда он войдет обратно в стену. Следующая яма с водой содержит два ящика TNT. Используйте ту же тактику, что и в первом случае. Как можно быстрее забирайтесь на стальную платформу. Страж со щитом нейтрализуется ударами в ноги (кнопка O). Призовая стадия этого уровня потребует небольшой смекалки. Не спешите вскрывать ящик с восклицательным знаком, иначе не достанете некоторые ящики. После этого бегите вперед, используйте двойной прыжок, чтобы достать другой «!»-ящик, после этого двойной прыжок в комбинации со смертельным торнадо, чтобы перелететь через Nitro-ящики. Детонируйте TNT — это решит все проблемы. Следующая водная яма потребует наивысшей концентрации. Ящик спрятан над плат-

формой. Выбирайтесь из ямы, как только почувствуете, что время выходит. После этого вы подойдете к платформе, и если вы не потеряли к этому моменту жизнь, то вам откроется сложный участок, где вы найдете любой минерал. Если же вы погибли хоть раз, то впереди вас ожидает четвертый босс.

#### Четвертый босс: доктор Н. Джин. (Dr. N. Gin).

По мере того как Н. Джин будет пытаться уничтожить вас, Коко будет помогать вам, обстреливая его корабль-робот. Робота надо уничтожать по частям. Атаковать можно, когда он моргает желтым. Сбивайте ракеты, уворачивайтесь от пулемета, используйте любой момент для атаки. Так это продлится два раунда. Во втором ко всему прочему Джин начнет швыряться минами и огненными кольцами, но, при-



держиваясь прежней тактики, вы одержите верх. После победы над Джином вы получите базуку. Отличное оружие!

#### Уровень 21: Ушло в будущее (Gone Tomorrow).

1 кристалл, 2 простых минерала (оба требуют зеленого минерала с 23-го уровня), 89 ящиков.

Так, самое время опробовать базуку. Сбейте пару летающих тарелочек для разминки. Когда танк отстреляется, цельтесь в мишень на его боку. Дойдя до ящика, окруженному четырьмя другими, сразу решите, как вы проходите уровень. Если вам нужен только кристалл, то просто вскройте их все; если же вам нужны еще и минералы, то проходите мимо и идите к зеленой платформе, не вскрывая больше ни одного ящика, даже checkpoint!



На платформе зеленого минерала. У вас здесь три основные задачи: взять минерал, вскрыть ящики, вскрыть «!»-ящик, который откроет ранее недоступные ящики на уровне. Теперь возвращайтесь на уровень, в самое его начало.

Вскройте «!»-ящик — теперь стали доступны еще четыре ящика. Продвигайтесь вперед. Встретив еще один «!» ящик, не спешите вскрывать его, а сначала разнесите из ба-

зуки два ящика, подвешенные выше. Потом активизируйте «!»-ящик, проходите через мост и из базуки снесите два ящика под мостом. Призовая зона потребует от вас хорошего владения базукой. После этого идите к выходу и получайте еще один минерал.

#### Уровень 22: Оранжевый асфальт (Orange Asphalt).

1 кристалл, 1 минерал, 20 ящиков.



Еще один гоночный уровень. Используйте тот же подход, что и на уровне 8 или 14.

#### Уровень 23: Пламенная страсть (Flaming Passion).

1 кристалл, 1 простой минерал, 1 зеленый минерал, 75 ящиков.

На попугай будет платформа, ведущая на сложный путь к зеленому минералу, но сначала рассмотрим легкий путь.

Легкий путь не должен вызвать никаких проблем. Методично отстреливайте из

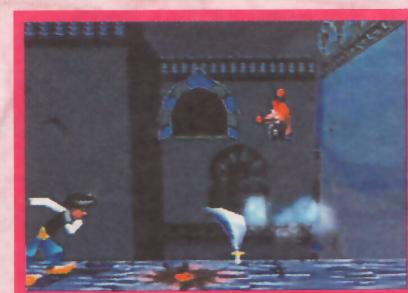


базуки все, что движется. Перед самым выходом высоко подведен последний ящик. Сбиваясь базукой. В призовой зоне также придется пострелять.

#### Сложный путь.

Здесь от базуки будет не так много проку, как раньше. Используйте смертельное торнадо и двойной прыжок, чтобы добраться до ребят с огненными шарами. Хватайте зеленый минерал и бегите к выходу. Вер-





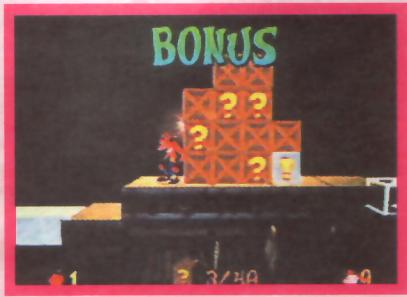
078

хотя начинается он довольно спокойно. Сразу после первого checkpoint'a вы встретите светлячка: коснитесь его, и он будет следовать за вами какое-то время, освещая путь. Не мешайте. Вам необходимо как можно быстрее преодолеть темный участок. Если светлячок улетит, вы останетесь в полной темноте.

Перед следующим checkpoint'ом будет платформа синего минерала, который вы должны были взять на 20-ом уровне. Чтобы пройти зону за этой платформой, потребуются все пять цветных минералов, поэтому описание смотрите ниже.

После checkpoint'a берите три маски. Это сделает вас временно неуязвимым. Берите светлячка, но опасайтесь провалов — неуязвимость не спасет от падения.

Призовая зона — одна из самых сложных в игре. Не обращайте внимание на Nitro-ящики — их вы взорвете после, сначала



нужно уничтожить все видимые ящики из базуки. После этого берите светлячка и быстро продвигаясь уничтожайте ящики, пока не найдете и не вскроете ящик «!». Пронеситесь по мосту и используйте волчок, чтобы разнести следующий ряд ящиков. Снова включайте «!». Бегите вперед, разнесите новую партию ящиков, но оставьте два упругих ящика. Снова вперед, разнося все ящики на своем пути, после чего еще один «!». Если все сделано быстро, то только теперь вы окажетесь в темноте. Теперь пора назад, за двумя упругими ящиками. Идите налево до упора, потом — двойной прыжок. Снова налево, пока не свалитесь вниз, потом налево. Вы наверху двух ящиков. Вскройте их; после того как закончите, прыгните вправо на платформу. Идите вправо, свалитесь в яму, выбирайтесь двойным прыжком и снова идите вправо. Перед тем как увидите кусок фрукта в воз-

нувшись на легкий путь, дотяните до checkpoint'a, иначе придется проходить по новой.

#### Уровень 24: Сумасшедшие бомбардировщики (Mad Bombers).

1 кристалл, 1 простой минерал, 11 ящиков.

Чтобы получить кристалл, надо уничтожить пять бомбардировщиков. Разнесите оба пропеллера, только тогда бомбардиро-

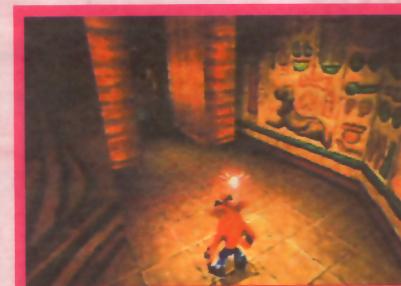


ровщик будет уничтожен. Придерживайтесь той же тактики, что и на 17-ом уровне.

#### Уровень 25: Комариный свет (Bug Light).

1 кристалл, 2 простых минерала (для второго нужны все пять цветных минералов), 120 ящиков.

Это последний из доступных уровней, поэтому он потребует от вас максимума,



духе, сделайте длинный двойной прыжок направо и пройдите к концу призового уровня. На выходе уничтожьте все Nitro. На пути к концу уровня вам встретятся еще два светляка. Действуйте быстро, но аккуратно.

#### На платформе синего минерала.

Перед тем как идти на платформу, дойдите до checkpoint'a. Даже если будет темно, вы не провалитесь, так как там нет ям. Первая секция покажется бесконечной полосой ловушек из дротиков. Используйте двойной прыжок, чтобы обойти дротики. Забирайтесь на зеленую платформу и готовьтесь уворачиваться от копий. Взбирайтесь на лиловую платформу. Теперь немного эквилибристики и акробатики. Забирайтесь на желтую платформу и готовьтесь к встрече с мумиями. Забирайтесь на красную платформу. Еще одна небольшая пробежка — и минерал ваш!



#### Пятый босс: Н. Кортекс (Dr. N. Cortex).

Этот потребует не меньшего напряжения, чем весь предыдущий уровень. Как только вы его победите, освободятся две великие силы: Юка Юка и Аку Аку, которые схватятся между собой не на жизнь, а на смерть. К тому моменту вам лучше убраться, чтобы не попасть под горячую руку.

Кортекс сначала будет летать над вами на своем шаре. Не пытайтесь его достать, а лучше уворачивайтесь от лазеров Юка Юки и Аку Аки. Кортекс бросит в вас 3 огненных шара и еще пять мин. Уворачивайтесь. Как только Кортекс выйдет из своего шара, атакуйте. Ударьте его волчком и сбейте его в дырку в центре комнаты, чтобы покончить с ним раз и навсегда. Если



это у вас не получится с первого раза, весь цикл придется повторить, так что цельтесь хорошо.

Конечно же, Кортекс вернется во втором раунде. Только теперь Юка Юка и Аку Аку уже сцепились в смерче, так что это также придется учитывать. Снова будут три огненных шара и пять мин, после чего сталкивайте его опять в дырку.

Кортекс вернется еще раз. Теперь Юка Юка и Аку Аку будут обмениваться атомными взрывчиками. Кортекс тактики менять не будет, поэтому вы можете снова, спокойно увернувшись от всего, чего только можно, загнать этого гада в дырку. После этого пойдут титры. Подождите немного и сохраните игру. После победы над главным боссом вы получите последнее умение — рывок. Очень эффективен в испытаниях на время.



#### Уровень 26: Сумасшедшие лыжи (Ski Crazed).

Доступен только при наличии пяти реликтов.

1 простой минерал, 100 ящиков.

Коко вернулась снова на своем водном мотоцикле. Единственное отличие от предыдущих водных уровней — число ящиков.



К тому же они очень хорошо спрятаны. Остерегайтесь Nitro-ящиков. Нейтрализуются они в конце уровня.

#### Уровень 27: Подвесь их повыше (Hang' em High).

Доступен при наличии десяти реликтов.

1 желтый минерал.

Да, только теперь вы сможете получить этот запылившийся камешек, который вы ищете аж с седьмого уровня. Уровень несложный, особенно если учесть, что у вас есть базука. Нейтрализуйте метателей ножей и мечников с большого расстояния. Не стоит беспокоиться из-за ящиков,



так как на этом уровне нет простого минерала. Хватайте камень и забирайтесь на платформу, которая отнесет вас к концу уровня.

### Уровень 28: Территория 51 (Area 51)?

Доступен при наличии 15 реликтов. **2 простых минерала, 24 ящика.** Гонка, только теперь против НЛО. Чтобы получить один минерал, надо прийти первым. Это действительно непросто. Надо



идеально проехать трассу. Второй дается за ящики. Здесь можете не спешить.

### Уровень 29: Сумасшествие будущего (Future Frenzy).

Доступен при наличии 20 реликтов. **1 кристалл (тот же, что и на 19-ом уровне), 2 простых минерала, 134 ящика.** Переигрывание уровня 19, поэтому используйте ту же тактику. Правда, если у вас уже есть базука, то проблем вообще никаких не будет. Уровень позволяет взять не доступные на 19-ом уровне ящики и минерал. После прохождения его вы окажетесь на середине 19-го уровня, поэтому, чтобы вскрыть все ящики, сначала придется вернуться к старту.



### Уровень 30: Огненные кольца (Rings of Fire).

Доступен при наличии 25 реликтов. **2 простых минерала, 33 ящика.**

Краш снова стал авиатором. Безумная гонка через 30 огненных колец против самолетов Кортекса. Пролететь необходимо через каждое кольцо, поэтому если вы выбились из колеи, надо будет вернуться и повторить путь. По мере перемещения сквозь кольца ваша скорость будет увеличиваться. Бочка также увеличивает скорость. Кнопкой X вы можете притормо-

зить. Отстреливайте все Nitro-ящики. Первый раз пройдите уровень на время (чтобы получить минерал, надо прийти первым). Второй раз сконцентрируйтесь на ящиках.

Итак, если вы собрали все 25 кристаллов, 28 реликтов, пять цветных минералов и 37 простых минералов, значит, вы на 100% прошли еще одну замечательную игру. Теперь можете вернуться назад и снова сразиться с Кортексом, чтобы посмотреть настоящий конец игры.



мы расскажем  
о том,  
о чем боятся  
сказать  
другие!

мы не дрожим  
перед  
авторитетами  
компьютерного  
мира!

Скоро в продаже!

Журнал компьютерных хулиганов  
[www.xaker.ru](http://www.xaker.ru)

нас можно спросить  
обо всем!

откровенные  
ответы  
на самые  
жесткие  
вопросы!

## Rival Schools.

Все нижеприведенные секреты можно открыть только на диске Evolution

### Спортивные режимы.

#### Футбол 1

Для того чтобы получить доступ к этому режиму, вам нужно просто пройти одиночную игру за любого персонажа.

#### Футбол 2

Для того чтобы получить доступ к данному режиму, вам надо пройти одиночную игру за Robert на самом высоком уровне сложности.

#### Бейсбол

Для того чтобы получить доступ к данному режиму, вам надо пройти одиночную игру за Shoma на самом высоком уровне сложности.

#### Бейсбол 2

Для того чтобы получить доступ к данному режиму, вам надо пройти одиночную игру за Natsu на самом высоком уровне сложности.

### Тайные костюмы.

Для того чтобы получить четыре секретных костюма для Hinata (нижнее белье), Natsu (платье), Tiffany (школьная форма), and Kyoko (трусы и майка) вам надо пройти за них режим одиночной игры, не меняя их на протяжении всех поединков.

#### 24 дополнительных бойца.

Каждый раз, после прохождения режима «1P Game» на диске Evolution, к списку бойцов будет добавляться новый персонаж.

## Bust a groove

### Играть за Capoeira

Для того чтобы получить доступ к этим героям, пройдите игру на уровне сложности Normal.

### Играть за Robo-Z:

Для того чтобы получить доступ к этому герою, пройдите игру на уровне сложности Normal после получения предыдущего персонажа.

### Играть за Burger Dog:

Для того чтобы получить доступ к этому герою, после получения предыдущего персонажа, пройдите игру на уровне сложности Normal за Hamm'a.

### Играть за Columbo:

Для того чтобы получить доступ к этому герою, после получения предыдущего персонажа, пройдите игру на уровне сложности Normal за Shorty.

### Секретные движения.

Все нижеприведенные движения вы можете использовать только тогда, когда будете выступать соло.

#### Heat:

вверх, вниз, вверх, O  
вниз, вверх, вниз, X  
вправо, влево, вправо, O  
вниз, вверх, вниз, O

#### Frida:

вверх, вниз, вверх, O  
вправо, влево, вправо, X  
вниз, влево, вверх, O  
вверх, вправо, вниз, X

#### Strike:

вверх, вверх, влево, O  
влево, влево, вправо, O  
вправо, влево, влево, вверх, O  
left, вверх, вниз, вправо, X  
Hamm (а также Burger Dog)  
вниз, вправо, вверх, O  
вверх, влево, вниз, X  
вверх, вправо, вверх, O  
вниз, влево, вниз, O

### Kelly

вправо, влево, вправо, O  
вправо, влево, влево, O  
вправо, влево, вправо, X  
влево, вверх, вправо, O  
Shorty (а также Columbo)  
вниз, вниз, вниз, O  
влево, вправо, вверх, X  
вверх, вверх, вниз, X  
вверх, вниз, вправо, O

### Hiro

вправо, вверх, вниз, O  
вверх, влево, вправо, X  
влево, влево, вниз, O  
вправо, вправо, вверх, X

### Pinky

вверх, влево, вверх, O  
вправо, влево, вниз, O  
вверх, вниз, вправо, X  
влево, вправо, вниз, X

### Gas-O

влево, вниз, вправо, вверх, O  
вверх, влево, вниз, вправо, X  
вправо, вниз, влево, вверх, X  
вниз, вправо, вверх, влево, O

### Kitty-N

вниз, вниз, вправо, O  
вверх, вправо, вправо, вверх, X  
вправо, вверх, влево, вниз, X  
влево, вправо, вверх, влево, вниз, O

### Capoeira

вправо, вверх, вправо, X  
влево, вниз, влево, вверх, X  
вправо, вверх, вправо, влево, O

### вниз, вверх, влево, вниз, O

### Robo-Z

вверх, вниз, влево, вправо, O  
вверх, влево, вниз, вправо, X  
вниз, вверх, вниз, вверх, O  
вниз, вниз, вправо, влево, влево, O

## Cool boarders 3

### Все трассы

Для того чтобы открыть все трассы, войдите в режим Tournament и введите в качестве своего имени пароль «wonital».

### Все герои

Для того чтобы открыть всех героев, войдите в режим Tournament и введите в качестве своего имени пароль «open\_em».

### Режим «больших голов»

Войдите в режим Tournament и введите в качестве своего имени пароль «big\_heads». Теперь, с помощью кнопок R2 и L2 вы можете варьировать размер голов вашего героя.

### Всякая ерунда.

Войдите в режим Tournament и введите в качестве своего имени пароль «showpos». Теперь вы сможете увидеть то, что вам не положено.

## DUKE NUKEM: Time To Kill

Во время игры нажмите на паузу и введите следующие коды для получения различных результатов.

### Невидимость:

L2, R1, L1, R2, вверх, вниз, вверх, вниз, Select, Select

**Все оружие:** L1, L2, вверх, L1, L2, вниз, R1, вправо, R2, влево

**Бесконечные патроны:** (влево, вправо, влево, вправо, Select) x 2 раза.

**Улучшенное оружие:** вправо, вправо, влево, вправо, вправо, влево, влево, вправо, вправо, влево, Select

**Удвоенный урон врагу:** (L2, R2) x 5 раз

**Неуязвимость:** (L1, R1) x 5 раз

**Выбор уровня:** вниз (9 раз), вверх

**Все предметы:** R1 (5 раз), L2 (5 раз)

**Все ключи:** вверх, вправо, вверх, влево, вниз, вверх, вправо, влево, вправо, вправо, вниз

**Большеголовый Duke:** R1 (9 раз), вверх

**Duke с маленькой головой:** R1 (9 раз), вниз

**Большеголовые враги:** R1 (9 раз), влево

**Враги с маленькими головами:** R1 (9 раз), вправо

## Knockout Kings

### Играть за медведя

На экране главного меню нажмите следующую комбинацию клавиш

Вправо+квадрат, вправо+треугольник, вправо+O, вправо+X.

Если вы все сделали правильно, то вы услышите сигнал. После этого вы можете выбрать любого боксера, который на ринге превратится в медведя.

## Spyro The Dragon

### Все уровни.

Во время игры нажмите на паузу и зайдите в меню inventory. Теперь нажмите:

квадрат, квадрат, O, квадрат, влево, вправо, влево, вправо, O, вверх, вправо и вниз.

После этого на экране должны будут появиться названия всех уровней. Теперь вы сможете путешествовать на воздушном шаре в любой из миров игры.

## Small Soldiers

**Все оружие:** треугольник, треугольник, O, O, O, X, квадрат, X

**Неуязвимость:** O, O, треугольник, треугольник, O, X, квадрат, X

**Уровень 1:** X, X, треугольник, квадрат, квадрат, X, O, X

**Уровень 2:** квадрат, X, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, O, X

**Уровень 3:** O, X, треугольник, квадрат, квадрат, O, O, X

**Уровень 4:** треугольник, X, треугольник, квадрат, квадрат, треугольник, O, X

**Уровень 5:** X, квадрат, треугольник, квадрат, квадрат, X, треугольник, X

**Уровень 6:** квадрат, квадрат, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, треугольник, X

**Уровень 7:** O, квадрат, треугольник, квадрат, квадрат, O, треугольник, X

**Уровень 8:** треугольник, квадрат, треугольник, квадрат, квадрат, треугольник, треугольник, X

**Уровень 9:** X, O, треугольник, квадрат, квадрат, X, X, квадрат

**Уровень 10:** квадрат, O, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, X, квадрат

**Уровень 11:** O, O, треугольник, квадрат, квадрат, O, X, квадрат

**Уровень 12:** треугольник, O, треугольник, квадрат, квадрат, треугольник, X, квадрат

**Уровень 13:** X, треугольник, треугольник, квадрат, квадрат, X, квадрат, квадрат

**Уровень 14:** квадрат, треугольник, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, квадрат

# GRAN TURISMO

## Революционное качество!

Официальный черный диск  
для PlayStation 2



SONY

COMPUTER

PAL



НЕСТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ **PLAYSTATION**